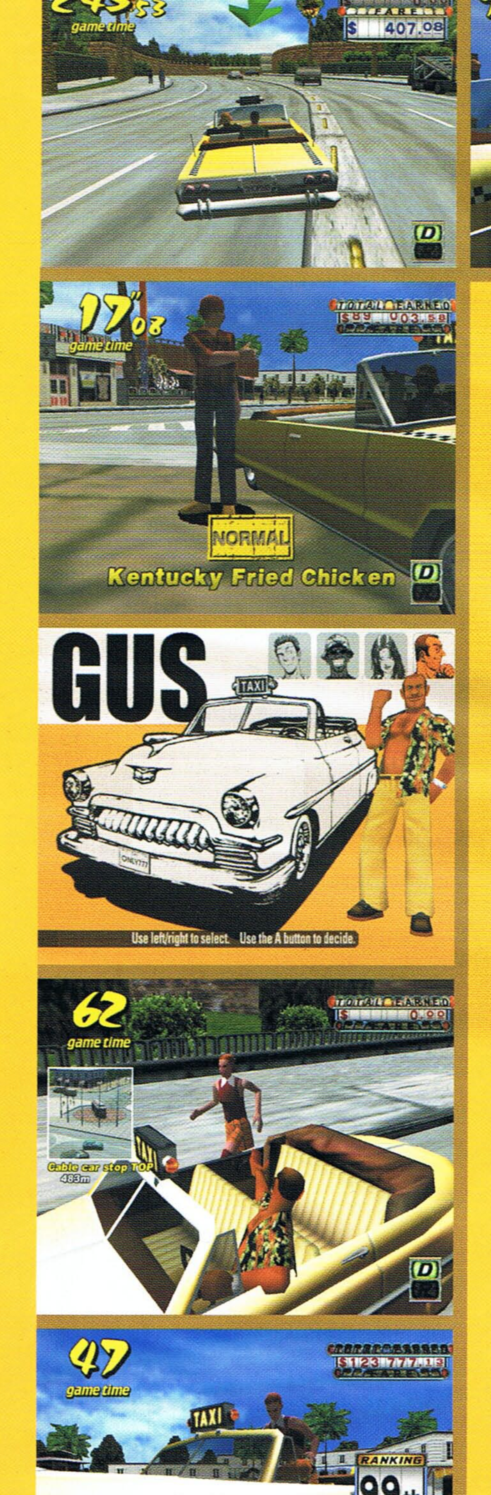

2 CD
Juego + demos
ENTRA EN JUEGO
SEPTIEMBRE 2002
Nº21
GAMELIVE PC
JUEGO COMPLETO
DE REGALO
HOSTILE WATERS
Aguas de plomo
DEMOS
Battlefield 1942
Operation Flashpoint: Resistance
Batman: Vengeance
Farscape
Imperium Galactica III
MAGIC ONLINE
Adicción gratuíta
Mod del mes
Legions of Normandy
y todos los parches, extras, utilidades...
Nº 21 SEPTIEMBRE 2002 • 4,95 EUROS
Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 €
8 424094 001477
00021
MAFIA
Libertad incondicional
MEDIEVAL TOTAL WAR
Apoteosis feudal
THE THING
El terror cobra forma
¡EXCLUSIVA!
Estrategia proscrita
ROBIN HOOD
The Legend of Sherwood
ANALIZAMOS
Mafia · Medieval: Total War · Syberia · Conflict: Desert Storm · Emperador · Tactical Ops
Industry Giant II · Delta Force: Task Force Dagger · Cycling Manager 2 · Icewind Dale II...


17"08
game time
NORMAL
Kentucky Fried Chicken
GUS
TAXI
Use left/right to select. Use the A button to decide.
62
game time
Cable car stop TOP
47
game time
TAXI
RANKING
99th
SPEEDY
Cable car stop TOP
09
game time
+2 sec
time bonus
NORMAL
The Original Levi's® store


aDeSe
+13


29,95 €
IVA INCLUIDO
Eres el más temerario de los taxistas y tienes un sólo objetivo: llegar a tu destino en un tiempo récord.
Saltarte las normas de circulación, destrozar cabinas de teléfono, hacer del taxi un improvisado submarino… todo vale.
Los clientes sabrán recompensarte bien si llegan rápido (y vivos, claro) a su meta.
No pienses, sólo conduce.
• Esquiva todos los obstáculos: peatones, farolas, cabinas de teléfono…
• 4 modelos de taxi distintos.
• 4 conductores con estilos y personalidades diferentes.
• Nuevos modos de juego inexistentes en la versión original de recreativa.
SEGA PC
CRAZY TAXI
TOWER RECORDS
Hitmaker
STRANGELITE
SEGA
EMPIRE INTERACTIVE
PLANETA DeAGOSTINI
Interactive

UN EXTRAÑO EN TU PC

Pintan bastos: el Congreso de Estados Unidos está estudiando una propuesta de ley que permitiría a la industria de ocio espiar los procesos de intercambio de datos on line entre dos o más ordenadores. Esta intromisión podrá llevarse a cabo siempre que existan "indicios razonables" de que se está vulnerando la ley de propiedad intelectual. Es decir, que, con la ley en la mano, los piratas a sueldo de, por ejemplo, la industria discográfica podrían entrar en tu ordenador si descubren que estás intercambiando archivos mp3. No importa que sean legales, el sólo hecho de que los intercambies se consideraría "indicio razonable". Y en caso de que realmente estuvieses vulnerando la ley de propiedad intelectual, podrían incluso actuar sobre tu máquina para bloquear la transacción. Lo mismo pasaría con las películas en formato para compatibles (los estudios de Hollywood son los principales impulsores de la propuesta) o con los juegos de PC.

Nadie niega la necesidad de luchar contra la piratería. Pero hacerlo de esta manera plantearía serios problemas. De entrada, para perseguir el supuesto delito se estaría autorizando que la inmensa mayoría de usuarios fuesen espiados mientras navegan por Internet. Segundo, se estaría dando permiso a hackear tu máquina no a los poderes públicos, sino a compañías privadas que persiguen intereses particulares.

Parece que los años de navegación libre tocan a su fin. Las aguas virtuales están dejando de ser un fértil caos que salta convenciones y fronteras. Tal vez haga falta algo de regulación para evitar ciertos excesos, pero nadie va a convencernos de que dar a Hollywood, las discográficas y los editores de software permiso para hurgar en nuestros discos duros sea una buena idea.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
roger@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Lluís Ibáñez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
30/09/2002 - Impreso en España

DIFUSIÓN CONTROLADA POR





CONTENIDOS SEPTIEMBRE 2002

UN UNIVERSO DE PESADILLA



28

Ambientaciones siniestras, historias retorcidas, pavorosas intrigas, monstruos, oscuridad... Éstos son los elementos que tradicionalmente consiguen hacernos sentir miedo, y *The Thing* y el resto de juegos que te presentamos en este reportaje los contienen en abundancia.

ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD



38

La cofradía del bosque sigue escondida en el cuartel general de Spellbound Studios, pero pronto estarán impartiendo justicia en nuestros compatibles. Robin Hood, proscrito de leyenda, quiere ser también legendario en su asalto a las alturas virtuales.

MAFIA

56

Hemos sufrido como madres, tensando la cuerda más allá de todo límite razonable para hacerle un hueco a este juego que nos llegaba a ultimísima hora. Tras analizarlo con fervor, ya tenemos un veredicto: culpable de hacernos perder el sueño.

MEDIEVAL: TOTAL WAR

Creative Assembly acaba de inaugurar su cruzada contra la estrategia repetitiva y mediocre. Su juego recoge lo mejor de la herencia *Shogun* y le añade algo de la modélica profundidad de *Europa Universalis*. Corre a conocerlo.



66

CARTA BLANCA



Ampliamos sección para que quepan en sus márgenes **todas vuestras consultas e inquietudes**. Y para no desentonar con el verano, el correo de **este mes viene calentito**, cargado de comentarios con pretensiones polémicas, descalificaciones y todas esas cosas que hacen que el **intercambio epistolar** sea tan **divertido**.

Descubrimiento

He encontrado un juego de rol con mundo persistente que me ha fascinado. Se trata de *Dark Age of Camelot*. Juego con un simple módem de 56k y la conexión máxima que he llegado a alcanzar es de 48 bps. La verdad, tendríais que probarlo y sacar vuestras propias opiniones. A mí me ha encantado.
Raúl de la Fuente (e-mail)

Ya lo hemos probado. Y también nos encanta. De hecho, acabamos de elegirlo producto on line del año pese a no haberse editado en nuestro país (echa un vistazo a nuestro especial de agosto).



Trampas en el infierno

Bueno, lo primero es lo primero, quiero felicitaros porque es muy raro ver todavía una revista que ha mantenido su calidad inicial, no como otras (de las que me siento avergonzado) que terminan cobrándote una estafa cuando sólo son cuatro hojas y encima de anuncios. Volviendo al tema, quiero denunciar el ingente número de "pringaos" que se conectan a Battle.net para jugar a *Diablo II* (del cual soy un viciado, y bastante conocido tanto dentro como fuera del clan) sólo para "fastidiar" (por no poner otra cosa). Y es que ver un personaje de nivel 2 matando vacas en nivel Infierno es flipante. Y no sólo eso, los hay que se conectan con "truquitos" para robarte el equipo, para participar en duelos o, lo que es peor, los "roba piernas" (como yo los llamo) que se conectan a las partidas de vacas para robar las piernas y que no se pueda jugar (sobre todo después de que haya sido un servidor el que la ha conseguido). En definitiva, *Diablo II* se está perdiendo (porque el primero ya estaba perdido). Se pierde la emoción del juego por culpa de esos antideportivos que sólo perjudican a los buenos jugadores.
Héctor Corte (e-mail)

Hemos recibido muchísimos mensajes de víctimas de estas prácticas antideportivas que mencionas, pero hasta ahora no nos ha escrito ningún tramposo. Y nos gustaría que lo hiciera, que nos explicase qué gracia le encuentra a estropear la diversión al resto de jugadores con acciones tan absurdas como chapuceras.

Vuelta al redil

Mi vida videojueguil empezó con las aventuras graficas, con los clásicos de LucasArts (*Monkey Island, Indiana Jones & The Fate of Atlantis, Sam and Max*...), para luego desviarse al apasionante género de la estrategia. Y desde esos tiempos que no juego a una aventura gráfica. Pero hace unos días me dije que tendría que volver a jugar una. Y para eso os escribo, para que me recomendéis una gran aventura grafica. Pero por favor, que no sea de las típicas aventuras que sólo consisten en la combinación sin sentido e insulsa de objetos. Más bien me gustaría jugar a una de esas que plantean retos con los diálogos a modo de acertijos o puzzles que se resuelvan con el coco, que muevan mis atrofiadas neuronas, y sobre todo que no exijan mucho de mi pobre K6-II a 400 MHz.
Yonadab Escudé (e-mail)

Por el estilo de aventura gráfica que te gusta, podrías echarle un tiento a juegos más o menos recientes, como Runaway o The Longest Journey, o más antiguos pero igualmente recomendables, como Grim Fandango.

Nazis no

Saludos a la redacción de *Game Live*, los únicos que por razones de libertad de expresión o por flojera no le quitan las ofensas a los mensajes enviados y saben dar respuestas con buen humor.
Quiero pedirles consejo acerca de qué juegos de estrategia me recomiendan. He conseguido las dos versiones del *Age of Empires II* y han empezado a aburrirme. La verdad, me ha gustado mucho *StarCraft* y su expansión, pero su revista está forrada de publicidad de *Real War*. ¿Qué juego que no trate de matar nazis me aconsejan?
Luis Flores (e-mail)

Digamos que Commandos 2, Empire Earth y Stronghold son tres buenas opciones en tiempo real que nos hemos acostumbrado a recomendar con el piloto automático. También el reciente Warcraft III puede ser todo un acierto. De todas formas, si conociésemos un poco más tus gustos, nos sería más fácil orientarte mejor.

Larga vida al rey

Suscribo una frase vuestra que aparecía en el número de julio en esta misma sección que reza: "Algo tendrá cuando todo el mundo lo juega". Estaba en la respuesta a un e-mail de Juan Ignacio sobre *Counter Strike*. Siempre aplaudí la sensatez y negué las casualidades. Como bien decís, *CS* es muy popular. Y no por casualidad, ya que tiene cualidades que lo hacen muy divertido. Bien me parece que haya gente que no le guste, pero yo, que siempre he sido de juegos tipo *Commandos*, *Age of Empires*, etc, me he quedado prendado de este juego en primera persona que, aun no siendo de 10, hace que se lo pase en grande cualquiera que le coja un poco el "tranquillo". De hecho, he probado otros juegos

similares en red y creo que lo que le diferencia del resto es simplemente su jugabilidad.
Salvador Mendoza. Málaga

Sin duda: Counter Strike demuestra la eficacia de las ideas simples y brillantes. Tampoco hace falta un grado exagerado de sofisticación cuando de lo que se trata es de proporcionar acción dinámica con su punto de realismo. Aun así, no nos cansaremos de decir que existen alternativas y que la Red ya está dejando de ser el coto privado de Counter.



ASPIRANTE

Estoy en segundo de bachillerato (y el año que viene también, por lo que veo). Como podréis imaginar, en mi posición y la de mis compañeros, la búsqueda de posibles salidas de los estudios al mundillo laboral es inevitable. Por ello mismo, quiero que sepáis que considero el vuestro uno de los trabajos más buenos y por mí más deseados.
No me entendáis mal, ésta no es una petición rastrera de trabajo por súplica. Quiero decir que probar juegos, escribir sobre ellos y que encima te paguen lo considero un chollo. No porque no cueste trabajo ni eso, conozco más o menos como trabaja una revista como la vuestra y sé que no es un trabajo fácil, además estoy seguro que le echáis muchas horas y esfuerzo. En definitiva, que tenéis mucha suerte y que la aprovechéis todo lo que podáis. Para terminar de informarme, ¿qué tipo de estudios debo tener para optar a un trabajo como el vuestro? (Suplico a Dios que no sea necesaria la Universidad). ¿Podéis contarme algo más de cómo trabaja vuestra redacción? ¿Se cobra mucho, poco, nada o pagáis vosotros (es broma)? Si me hacéis el favor de publicar esto es que lo flipo.
Gracias por vuestra atención. Y si sobra alguna vacante por ahí, pensad en un servidor, si es posible).
Manuel Fernández. Sevilla

Manuel, no seas insensato, aún estás a tiempo de dedicarte a algo de provecho, como conducir apisonadoras o diseñar catedrales góticas. Tu broma ha levantado ampollas, porque en este panfleto hay, en efecto, quien paga por escribir, y en cuanto al verbo cobrar, hace meses que hemos olvidado cómo se conjuga. Alguien dijo que cuando los dioses quieren destruirte te conceden tus deseos, así que deja de comprometer tu futuro con extrañas fantasías y corre a matricularte en la universidad. Si consigues pasar de segundo, claro.

Tú sí que sabes

El otro días me fui de compras con el propósito de adquirir un juego de ordenador para pasar el verano. Después de observar todos los juegos que había, no conseguía decidirme entre el *GTA III* y el *Moto GP*.
Yo habría elegido el *GTA III*, pero es que mi madre vio la carátula y se me acabaron las oportunidades porque decía que era muy violento y muy macarra, y dijo que me influiría mucho. Espero que me respondáis algo bueno sobre ese juego para convencer a mi madre y comprármelo.
Bueno a lo que íbamos, al final me compre el *Moto GP*, que tampoco parecía malo. Nada mas llegar a casa lo primero que hice fue mirar los análisis que habíais sacado sobre este juego. Le pusisteis un 7,5. ¿No os da vergüenza? ¿Habéis jugado por lo menos? Bueno, a lo mejor no os gustan las motos, pero yo creo que, para quien las aprecie, ese juego no



puede faltar en su estantería. El caso es que creo que por lo menos se merece un 8'5, ya que da mejores resultados que lo que parece.
Por otro lado, me quiero poner tarifa plana , pero no se cuál. ¿Alguna recomendación?
Luis Ródenas (e-mail)

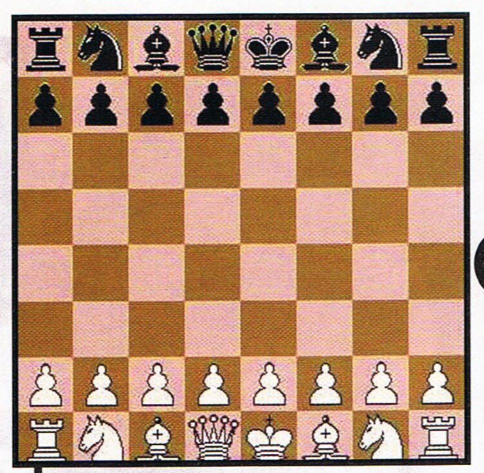
Buen criterio el de tu madre. Si vas a comprar con ella es (suponemos) porque no tienes 18 años, la edad recomendada del juego. Sobre lo de Moto GP, sí, lo hemos jugado. Y sí que nos gustan las motos. Y no, no nos da vergüenza tener sobre él una opinión diferente de la tuya. No ofrece el realismo de otros juegos similares, aunque es muy espectacular. Si consideras que somos unos ignorantes y unos desvergonzados, ¿qué interés puede tener para ti nuestra opinión sobre GTA III, las tarifas planas o el conflicto en Oriente Medio? Por si te sirve de algo, buscaríamos la tarifa plana más barata, ya que el servicio de unas y de otras va variando.



Las cosas en su sitio

Acabo de leer en el número correspondiente al mes de julio la opinión de Diego Jiménez sobre el juego *Jedi Outcast*. No quiero entrar en polémica de si es mejor o peor que otros juegos que él menciona (*Medal of Honor*, *Return to Castle Wolfenstein*, etc.), pero quisiera decir:
Primero: Me parece estupendo que considere que juegos como *Counter Strike* o *Jedi Outcast* son "para expertos" y "que hay que jugarlos mucho para poder saborearlos al completo".
Segundo: También me parece estupendo que diga que "un duelo en *Jedi Outcast* entre dos jugadores expertos con el sable láser y los poderes de la Fuerza no puede conseguirse de ninguna forma en juegos como *Quake*, donde todo el mundo corre disparando como locos".
Tercero: No he leído la opinión de J. Ripoll





sobre *Jedi Outcast*, pero pienso que no ha salido de ninguna oscura mazmorra. Que yo sepa, estamos en el siglo XXI y no existe nada semejante.
Cuarto: Querido Diego Jiménez, si quieres un juego cuya base fundamental sea la rapidez y los reflejos mentales, échate una partidita al ajedrez y sabrás lo que es un duelo entre dos jugadores. Eso sí, aquí lo que vale es la capacidad intelectual de la persona, no el apretar botones de un ratón en plan experto.
Quinto: El Ajedrez es uno de los juegos que más respeto merece. Quizá yo sea torpe con el ratón.
Vicente Díaz Santiago (e-mail)

Cierto: lo grave de la carta del ínclito Jiménez no era que pusiese a caer del burro a un freaky descerebrado consciente de serlo como el compañero Ripoll, sino que se permitiese cuatro chanzas groseras sobre el Ajedrez (así, con mayúsculas). Jiménez, que sepas que en esta redacción se juega a ajedrez. Y mucho. El día que quieras, te pasas por ajedrez21.com y echas una partidilla con alguno de nuestros muchachos. Se aceptan apuestas siempre que tengas fortuna personal o alguien que te avale.

Bots voladores

Tengo el *Medal of Honor* desde hace un tiempo y tras pasármelo me pregunto dónde podría descargarme pantallas multijugador, *plug-ins* o bots para este juego.
Por otro lado, hace dos meses publicasteis en un CD el BOC para *Day of Defeat*. Cuando lo ejecuto en la versión 2.1, los bots saltan y van de esquina en esquina como idiotas o mucho peor: ¡vuelan! Por favor, ayúdenme. ¿Podrían ser los *waypoints*? ¿Dónde los descargo?
Marcos Casilda (e-mail)

Puedes descargar complementos diversos para Medal of Honor desde www.mohcenter.com. En cuanto a Day of Defeat, tú mismo puedes marcar los puntos de paso para que tus bots dejen de saltar y volar. No es difícil, pero sí algo laborioso.

Duro con Jiménez

Sobre lo que dijo un individuo llamado Diego Jiménez en el mes de julio. Aunque sea de tu misma opinión sobre lo malo que es el multijugador del *Medal*, decirte que *Return to Castle Wolfenstein* se sale por todos los lados; tiene ideas buenísimas, unos gráficos muy superiores al *Counter* y es un juego en equipo en el que son muy importantes las tácticas, no lo que tu dices de ir corriendo disparando como locos. Y me sorprendes que metas a *Quake*, *Unreal*, *MoH* y *RTCW* en el mismo paquete, porque no tienen nada que ver. Es más, el *Jedi* copia aspectos de *Quake* y *Unreal*, sólo que con uso de espada y Fuerzas.
Jon Garai (e-mail)

Otro que se apunta al linchamiento epistolar de nuestro lector quisquilloso. Jiménez, no es nada personal, pero el caso es que te has metido con nuestros redactores, con el rey de los juegos de mesa y con algunos de los títulos para PC más populares. Valoramos tu independencia de criterio y tu fe en ti mismo, pero parece que has pisado casi todas las minas.



El emporio del mal

Soy un fan de la saga de *Resident Evil*. Con el estreno de la película me pica la curiosidad sobre si existe el proyecto de un *Resident Evil 4* para PC. ¿Sabéis algo sobre un futuro *Half-Life 2*?
Miguel Ángel Vargas (e-mail)

El futuro inmediato de Capcom y su serie Resident Evil pasa por las consolas, aunque puede que alguno de los juegos para estas plataformas que van a aparecer antes de fin de año sea convertido finalmente a PC. En cuanto a Half-Life 2, sería algo así como el nirvana hecho juego de PC, pero no hay indicios de que Valve piense embarcarse a medio plazo en semejante proyecto. Pese a que vivimos una época de serialización compulsiva, tal vez debamos acostumbrarnos a la idea de que Half-Life es un juego singular, irrepetible.

Que no te enteras

Os escribo para contestar la queja sobre *Blade* de Héctor en el número de julio. Me gustaría decir que no tiene ni idea de juegos y que yo, que tengo el *Blade* original, que no es ninguna copia, no tengo ningún fallo. Seguramente los fallos los tendrá él en su ordenador o quizás en su cabeza. Me parece bastante triste que alguien se alegre de que la secuela de ese pedazo de juego no salga al mercado. Y encima se queja de *StarCraft*, uno de los mejores juegos de estrategia que hay en el mercado. Héctor, tus gustos son realmente deprimentes.
Marcos Muñoz (e-mail)

Tu argumento es de peso: el tal Héctor no piensa como tú, pero eso es por ignorancia y porque sus gustos son deprimentes. Sabemos que se está esforzando, pero esto de la ignorancia y el mal gusto no son enfermedades que se curen en un par de días.

No me sirve

Soy un jugador de *SWAT 3* bastante harto de su servidor. Es un juego que me encanta, pero el servidor es muy malo. Hay mucho lag (normalmente con cinco jugadores ya suele haber lag). No se puede comparar con la calidad de los servidores de juegos como *Counter Strike*. En el *CS* pueden jugar perfectamente 16 personas, sin lag ni nada, mientras que en el *SWAT*, ni por asomo. También es verdad que *CS* tiene muchísimos más jugadores,

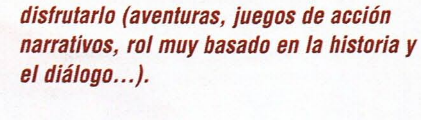
pero creo que los jugadores de *SWAT* merecemos algo mejor. Además, en España las conexiones son claramente peores que en Inglaterra. Y ahora viene el *SWAT: Urban Justice*, que por supuesto no me lo voy a perder. Pero parece que va a traer posibilidad para que jueguen 24 personas a la vez. Pues me parece muy bien, pero mientras no mejoren el servidor... Bueno, hagan lo que hagan, yo no voy a dejar de jugar, y creo que los demás tampoco, pero creo que nos merecemos algo mejor.
Y por ultimo, darle mi total apoyo a J. Ripoll y decir que los comentarios hechos por Diego Jiménez me parecen de muy mal gusto. Puede que él sea un jugador de élite y todo eso, pero ni mucho menos está en derecho de cuestionar el trabajo que hace una persona.
Xavier Segués (e-mail)

Démosle un generoso voto de confianza a Urban Justice, que por cierto está al caer. Ripoll agradece tu apoyo y te recomienda que hagas una donación a la Plataforma de Críticos Agraviados en www.soyfanderipoll.com, donde también puedes comprar contra reembolso tu copia del muñeco de vudú de Diego Jiménez.

Cuestión de idioma

Me gusta su revista porque conjuga calidad con amenidad, pero debo exponer una queja: creo que no tratáis suficientemente el tema de los juegos sin traducir. Deberíais penalizar al menos con un punto los juegos no traducidos, ya que impiden disfrutarlos, hasta el extremo de llegar a no comprarlos. Me parece que éste es un mercado tan bueno como el suyo, por tanto, que se estiren y traduzcan al menos los textos, que es lo mas importante. Deberíais hacer mas hincapié en este tema incluso con algún artículo dedicado.
Ed P (e-mail)

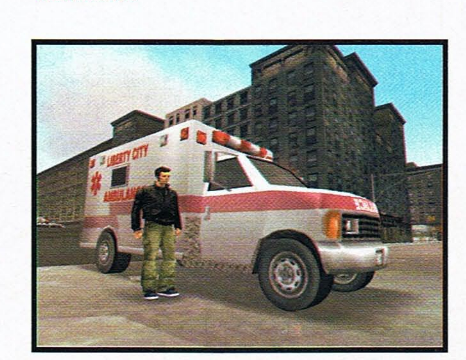
Totalmente de acuerdo. Es un criterio que tenemos en cuenta, sobre todo en casos en que la no traducción del producto supone un serio inconveniente para disfrutarlo (aventuras, juegos de acción narrativos, rol muy basado en la historia y el diálogo...).



Crítico al volante

Mi carta es una pequeña crítica a la nota que le dabais a *GTA III*. Me lo compré de importación habiendo visto todo lo dicho en cientos de sitios y me puse a jugar con él. Suerte que tenía los subtítulos en español. Tras dos días de juego, terminó por cansarme. El modo de vista no es muy bueno y, aunque se puede cambiar, las posibilidades son muy malas. Mientras conduces el coche, el juego da trompicones a la hora de girar. Y no es por mi máquina: tengo un P4 a 1,8 GHz con una GeForce MX (si no recuerdo mal) de 64 MB. El juego se hace repetitivo, no es como los otros *GTA*. Bueno, ahí queda eso.
Otra cosa mas, sobre el juego que regaláis. Me gustaría que abordaseis un genero que todavía tenéis abandonado: las aventuras gráficas. Podríais poner algún juego como *Noctropolis, Indiana Jones and the Fate of Atlantis* o *The Secret of Monkey Island*.
Víctor Manuel García (e-mail)

Bueno, las aventuras gráficas no son hoy por hoy el más popular de los géneros, pero si algún buen título se pone a tiro, no dudaremos en regalarlo. De todas formas, ten en cuenta que la mayoría ocupan más de un CD, lo que directamente hace que las descartemos. En cuanto a tu comentario sobre GTA III, debes saber que tenemos una fe ciega en ese título, pero que respetamos tu derecho a discrepar y a argumentar tu discrepancia de forma racional y bastante ecuánime.





El poder de la nostalgia

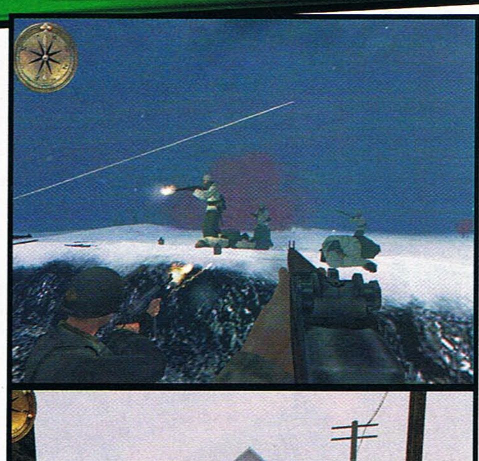
De nuevo me dirijo a vosotros, está vez para saber si es posible que algún día volvamos a ver salir un *PC Fútbol*. Ya sé que hay varios juegos del mismo género, como *Championship Manager*, pero yo creo que ninguno se acerca a la calidad de *PC Fútbol*. Poder controlar todo el club, desde los fichajes hasta el catering, pasando por el precio de las entradas y las remodelaciones del estadio, es algo que no permite ninguna de las alternativas que se pueden encontrar en el mercado. Desde luego, fue una pena que Dinamic desapareciera, ya que nos estamos perdiendo muy buenos juegos. También quería preguntar si tenéis página web, y si no la tenéis, pues si tenéis pensado crearla.
Mario García (e-mail)

Es una licencia jugosa y no deberíamos descartar que alguien intente recuperarla. Pero el caso es que nos quedamos sin edición 2002 y nada indica que vaya a haber una versión 2003. En fin, treinta segundos de silencio por el manager que pudo reinar, la víctima más ilustre del naufragio de Dinamic. Sobre la web, toma nota, es www.aunque-parezca-mentira-estas-cosas-llevan-su-tiempo.com. En serio, estamos en ello, pero nos lo tomamos con calma, así que de momento deberás conformarte con visitar nuestro rincón en www.hastajuego.com.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :
CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona
o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com

CAMBIO DE TRAJE

Ampliación para Medal of Honor





El juego que los lectores de la revista eligieron como mejor título de la pasada temporada ya tiene expansión en marcha. Sin embargo, los fans del teniente Powell tal vez se lleven una decepción: esta vez el agente del OSS ni es teniente ni se llama Powell. En esta ampliación sin título confirmado (parece que será *Medal of Honor: Team Assault*) encarnarás al sargento Jack Barns, que volverá a luchar del lado de los buenos para poner fin a la Segunda Guerra Mundial. Parte de la acción también transcurrirá durante la operación Overlord, aunque esta vez serás lanzado con paracaídas tras las líneas enemigas. El resto de la expansión comprenderá el último año de combates en Europa, desde las Ardenas hasta la toma de Berlín. La expansión incluirá nueve niveles para un jugador y 12 mapas multijugador. Asimismo, contará con nuevas armas y soldados, entre ellos, británicos y soviéticos.



En esta ampliación deberás aguantar el empuje alemán en la Batalla de las Ardenas.

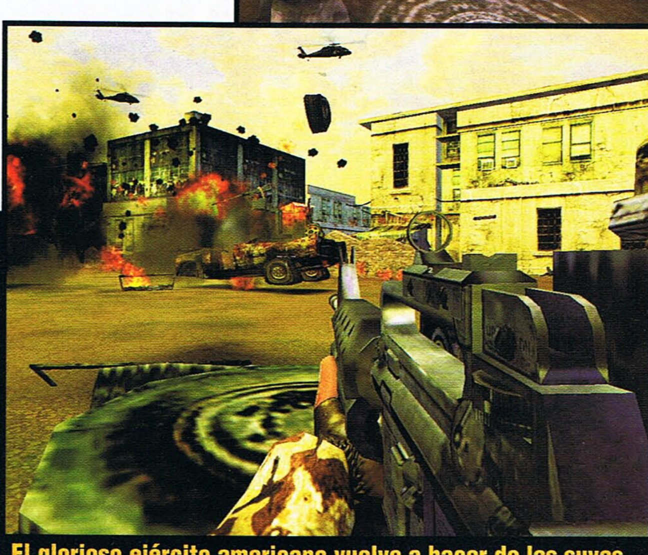
A TIROS EN MOGADISCIO

Novalogic prepara Delta Force: Black Hawk Down

Por suerte o por desgracia, Ridley Scott no tiene nada que ver con este invento. Esta nueva entrega de la saga *Delta Force* no está basada en la película *Black Hawk derribado* del director británico, aunque sí se sitúa en el mismo entorno bélico. La acción transcurre en 1993 en Somalia, en medio de las incursiones que realizaron las tropas estadounidenses para acabar con los señores de la guerra de ese país.

Aunque muchas de las misiones irán en la típica línea *Delta Force* de liberación de rehenes y exterminación de terroristas malos, *Black Hawk Down* también contará con operaciones en el aire, en las que deberás repartir plomo subido a un helicóptero. Para ello, los desarrolladores han empleado una versión remozada del motor de *Comanche 4*. Aunque el desarrollo del juego todavía no está muy avanzado, su salida a mercado está prevista para este mismo otoño.





El glorioso ejército americano vuelve a hacer de las suyas en *Black Hawk Down*.







3 modos de carrera diferentes y una competición online con premios muy atractivos
16 circuitos de carreras, con categoría internacional, cubiertos y al aire libre
3 categorías de karts diferentes (FUN, ICA, FSA) en las que varía el grado de dificultad y manejabilidad
Karts fantasma que simulan la conducción de pilotos profesionales
Máximo realismo en el diseño de los karts
Inteligentes contrincantes controlados por el ordenador

PC CD-ROM











¿Cómo se llama y a qué se dedicaba el protagonista de *Mafia*?

☐ Max Payne (detective) ☐ Tommy (taxista) ☐ Grim (profesor de fandango)

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:

GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de octubre e indicar "Concurso Mafia" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de octubre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de octubre o en el número de noviembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

AVALANCHA MODULAR

Disponibles más de 500 módulos de Neverwinter Nights

Como era de prever, la explosión rolera del juego de BioWare ha sido espectacular. Algo así como una supernova. Y es que sólo si recurrimos a símiles astrofísicos se puede explicar que la versión inglesa de *Neverwinter Nights* ya acumule más de 500 módulos en su haber. Jugadores y amos del calabozo de todo el mundo se han lanzado sobre el kit de herramientas Aurora para diseñar un sinfín de aventuras en el universo de la tercera edición de *D&D*. Greg Zeschuk, codirector de BioWare, aseguraba que están "asombrados ante todo lo que se está creando". Además, añadió que están desarrollando "un conjunto de recursos para ayudar a la comunidad de *Neverwinter Nights*, como tutoriales on line o nuevos contenidos que permitan diseñar unas aventuras aún más interesantes". Los módulos pueden descargarse desde http://nwn.bioware.com.



En ciertos momentos, *Neverwinter Nights* se parece más a una disco de los 70 que a un juego de rol.



PILOTOS RENCOROSOS

Total Immersion potenciará la IA

Esta vez el reto no es conseguir texturas más fotorrealistas ni una física newtoniana al cuadrado, sino lograr que los demás pilotos no siempre se comporten como un hatajo de Stevie Wonders al volante. Ésta parece ser la principal baza de *Total Immersion Racing*, un juego desarrollado por Empire que contará con unos pilotos con una personalidad y estilo de conducción propios. Parece que incluso serán capaces de acordarse de anteriores roces y arremeter contra ti cuando menos lo esperes. El objetivo final será labrarte una gloriosa carrera como piloto conduciendo prototipos por varios de los circuitos más famosos de automovilismo, como Hockenheim o Monza. Este juego llegará a España en noviembre de este año.

DONDE MANDA PATRÓN...

Midway recreará batallas navales de la 2ª Guerra Mundial

Midway fue escenario de la batalla naval más decisiva en la guerra del Pacífico, la que acabaría por poner a los japoneses contra las cuerdas. Sin embargo, este *Midway* no buscará únicamente dirimir diferencias entre nipones y yanquis, sino que abarcará los mayores conflictos navales de la Segunda Guerra Mundial. El juego contará con un modo Evolución en el que podrás ascender de capitán de navío a almirante de la flota, con todos los quebraderos de cabeza que esto conlleva. En él se incluirán más de 40 tipos de barcos, junto con aviones y submarinos. Está previsto que este juego de Mithis, un estudio de desarrollo húngaro, esté terminado a finales del año próximo.





Aquí un destructor, posando para la foto de rigor.

MENUDO VICIO

Crece la libertad con GTA: Vice City

Hace poco que *GTA III* acaba de aterrizar en los compatibles y medalleros de todo el mundo, pero Rockstar ya ha anunciado una continuación: *Vice City*. Han empezado a aflorar las primeras imágenes y sabemos que esta vez la ambientación del juego se alejará del urbanismo aséptico de Liberty City y se trasladará a una soleada ciudad costera que no oculta sus guiños hacia el Miami cubano-americano. De hecho, la atmósfera está inspirada en la serie de televisión *Corrupción en Miami*, con el impagable Don Johnson y sus modelitos al frente. En este sentido, el nuevo *GTA* tomará como referencia los años 80 para ofrecer una buena dosis de criminalidad y camisas floreadas. La trama pondrá el acento en casos de corrupción y sobornos, aunque no por ello dejarán de haber tiroteos entre bandas o asesinatos por encargo. Es posible que *Vice City* incluya un modo multijugador, así como la posibilidad de pilotar motos o helicópteros, aunque no está confirmado. Según afirma Sam Houser, productor ejecutivo, "se superará el listón del anterior título para crear una experiencia aún más revolucionaria". Y añade: "esto se reflejará en las dimensiones del juego, así como en la jugabilidad y la libertad de acción."

Desde Rockstar no sueltan prenda y todavía no está muy claro si va a tratarse de un nuevo juego o más bien de una expansión, aunque desde aquí apostamos por lo segundo. *Vice City* aparecerá para PS2 en octubre, por lo que es de suponer que aún tardará unos meses más en llegar a los compatibles.

El paseo marítimo de Vice City, con su patinadora y su puesta de sol.



SE HACEN TRAJES A MEDIDA

La reedición de Los Sims incorporará varios extras

El próximo mes de octubre saldrá a la venta una edición especial de *Los Sims*, una inmejorable oportunidad para todos los que todavía no se hayan rendido a los encantos de los monigotes virtuales. *Los Sims Edición Deluxe* ofrecerá el juego original y la ampliación *Más vivos que nunca* al precio de 44,95 €. Aparte de ello, también incluirá contenido inédito que no había aparecido en ninguna de las múltiples expansiones de la saga, desde nuevos objetos a prendas de vestir.

Sin embargo, el mayor atractivo para los fanáticos de la serie será sin duda el Sims Creator, un programa que te permitirá personalizar tus Sims hasta límites insospechados. Esta herramienta, que promete ser muy fácil de utilizar, te permitirá crear un vestuario propio y añadir varios complementos, desde corbatas a joyas pasando por tatuajes. Incluso, si lo deseas, podrás utilizar una foto tuya y endosarla a uno de tus personajillos. O sea, cada vez menos virtual y más real.



Enésima reaparición de *Los Sims*, que lleva camino de convertirse en el culebrón de los videojuegos.


MAFIA
'Mafia, el simulador criminal por excelencia'- Game Live
'Un juego inspirado en 'El Padrino' que rebosa calidad por los cuatro costados'- Micromanía
'Ambientación cuidada, calidad técnica a raudales, libertad tanto de acción como de movimiento y una trama intensa y envolvente'- Meristation
5E 67 69
PC CD
mafia-game.com
aDeSe +16
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
PC CD-ROM
MAFIA
© 2002 Illusions Softworks a.s. Illusions Softworks and the Illusions Softworks logo are trademarks of Illusions Softworks a.s. Mafia, Take 2 Interactive Software and the Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All other trademarks are properties of their respective owners. Developed by Illusions Softworks. Published by Take 2 Interactive Software. All rights reserved.

¡QUÉ BÁRBARO!

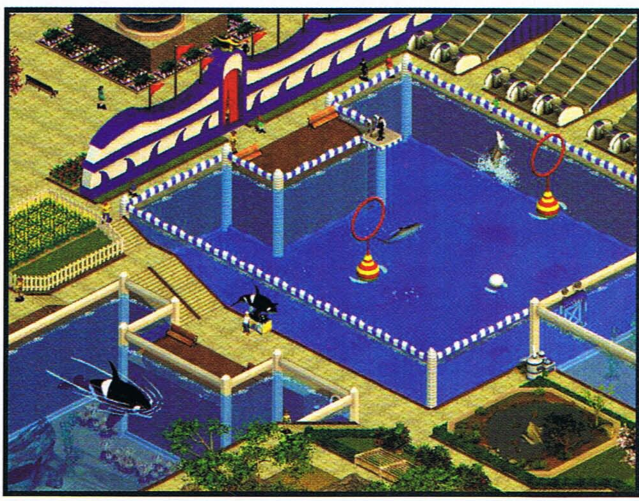
Independet Arts se propone atacar Roma





Aquí los bárbaros, con sus edificios, sus ídolos y sus bosques.

Mientras unos se afanan en explorar —y explotar— el Imperio Romano, los chicos de Independent Arts han decidido darse un garbeo por los alrededores con *Against Rome*. Este título de estrategia en tiempo real te situará en los tiempos de la Antigua Roma pero, en una vuelta de tuerca, sus protagonistas no son los legionarios, sino los bárbaros que habitaban allende las fronteras imperiales.
Empezando en un pequeño poblado, deberás abrirte paso con tus hordas por los bosques germanos y arrasar con los demás asentamientos al tiempo que te apropias de armas, comida y recursos.
Evidentemente, el objetivo final es enfrentarse al todopoderoso ejército romano.



***Marine Mania* viene con un rico surtido de equipamientos y fruslerías para tus animalitos.**

ACEPTAMOS PULPO

Microsoft amplía su zoo

No contentos con regalar dientes y escamas a espuertas en *Dinosaur Digs*, ahora Microsoft vuelve al ataque con *Zoo Tycoon: Marine Mania*. Esta vez se trata de sumergirse en el entorno acuático para aportar todavía más bichitos al zoológico. Algunos de estos animalejos pueden ser el simpático tiburón blanco asesino o el cariñoso calamar gigante. Además, tal y como corresponde a un parque de este tipo, también existirán atracciones especiales, como el espectáculo de delfines. Esta ampliación tendrá el aliciente añadido de incorporar el anterior *Dinosaur Digs* en el mismo paquete.

QUE SE QUITE GARZÓN

El juez Dredd se las tendrá con el juez Death



Mega-City One se ofrecerá en todo su esplendor y decadencia.

Cada vez falta menos para que el magistrado más ramplón de Mega-City One se calce las botas en un PC. Como ya te avanzamos hace unos meses, este héroe fascistoide llegado del cómic verá sus aventuras trasladadas a dígitos en *Judge Dredd vs Judge Death*.
Los últimos datos indican que el argumento se mantendrá fiel a la serie de cómic. Por ello, el jugador no podrá actuar al margen de la ley y acabar con todo pistola en mano, sino que deberá seguir un código estricto para progresar. El juego está siendo desarrollado por los estudios Rebellion, creadores de *Aliens vs Predator*, quienes han empleado el motor Asura para traer a la vida digital al polémico juez. Su lanzamiento se prevé para el año que viene.





¿Qué dos cuerpos de élite aparecen en *Conflict: Desert Storm*?

☐ Los GEO y las COE ☐ La CIA y el FBI ☐ El SAS y la Delta Force

NOMBRE: ....

DOMICILIO: ....

POBLACIÓN: .... C.P.: ....

PROVINCIA: .... TELÉFONO: ....

Rellena este cupón en mayúsculas y envíalo a:
GAME LIVE
IXO PUBLISHING IBÉRICA
C/ MESTRE NICOLAU, 23 – ENTLO.
08021 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

- Para concursar, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de octubre e indicar "Concurso Conflict: Desert Storm" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de octubre. Puedes consultar los nombres de los ganadores en la sección de noticias Game Live de www.hastajuego.com a partir del 10 de octubre o en el número de noviembre de la revista.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.

DESIERTOS Y JUNGLAS

En marcha dos secuelas de Conflict: Desert Storm

La serie *Conflict* de SCi se anticipa a su tiempo y ya tiene previsto sacar dos ampliaciones pese a que el primer juego llega ahora a las tiendas. Las secuelas en cuestión se llamarán *Desert Sabre* y *Missing Presumed Dead*, y en ambas las prótesis imperantes serán el subfusil y las granadas.



En el primero, la acción se trasladará a Irak para que todos esos hombretones del SAS y la Delta Force pongan en serios aprietos al malo de Sadam durante la operación Escudo del Desierto. En cambio, *Missing Presumed Dead* se irá de viaje a Vietnam, durante la ofensiva del Tet. En él, tendrás que salvarles el pellejo a cuatro soldados norteamericanos que han quedado incomunicados tras las líneas enemigas. La nota de prensa asegura sin ningún tipo de remordimiento que "los soldados [...] realizarán un viaje épico que recuerda al de *Apocalypse Now*, aunque en vez de ir río arriba hacia el corazón de las tinieblas, deberán huir del territorio tomado por el enemigo".





Con esta pinta, uno ya no sabe si es bueno o malo.

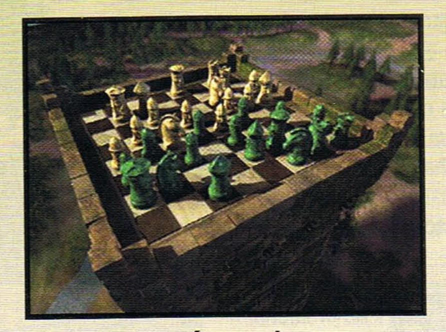


***Conflict* va tan deprisa que se pisa los talones a sí mismo.**

BLACK & WHITE

Ubi Soft anuncia Chessmaster 9000

La franquicia ajedrecística por excelencia ya vuelve a tener nueva edición. Los amantes de la estrategia cuadriculada podrán disfrutar de varias novedades y herramientas de ayuda, tanto para principiantes como para declarados expertos. Para los primeros, un "indicador de pifias" que advierte al jugador antes de realizar una mala jugada. Para los segundos, por ejemplo, unas lecciones sobre psicología de la competición a cargo del maestro internacional y antiguo niño prodigio Josh Waitzkin (el de la película *En busca de Bobby Fischer*).



Sólo para los más sesudos.

MOTOR CINEMATOGRÁFICO

Nuevo acercamiento entre cine y juegos

El Séptimo Arte no sólo se arrima a los videojuegos para extraer ideas, sino que ahora también se apodera de los más reputados motores. Machinima es un proyecto organizado por una empresa norteamericana y patrocinado por Nvidia que busca acercar las técnicas de diseño de videojuegos a la creación de películas.

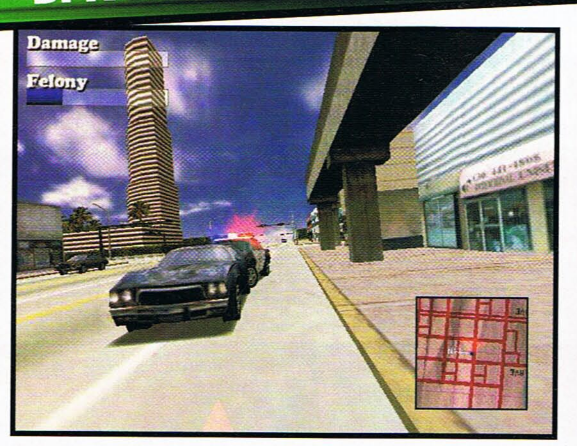


La definición precisa de Machinima es "el arte o técnica de realizar películas empleando entornos virtuales en 3D".

Hasta el momento, los seguidores de esta técnica han acudido a clásicos de las 3D, como *Quake* o *Unreal Tournament*, pero ya se están frotando las manos todos ante las promesas que abre el ansiado *Doom III*.

ACELERE, CONDUCTOR, ACELERE...

Driver vuelve al PC



Ha pasado mucho tiempo, pero Tanner se ha decidido a volver.

La consagrada serie *Driver* está ya calentando motores, según acaba de anunciar Infogrames. Como suele ser habitual en los casos en los que el nombre por sí solo ya crea expectativas, los detalles que han trascendido son escasos. A tenor de lo visto en otros formatos, cabe esperar que parte de la acción se aleje del urbanismo americano ramplón de anteriores entregas para bucear por lugares más exóticos, como Niza o Estambul. Precisamente, en estas dos ciudades abundan las callejuelas estrechas y serpenteantes que pueden suponer un verdadero reto para los ases del volante.

Este título de conducción arcade, que salió a la luz en 1999 para PlayStation y que se ganó un buen puñado de adeptos principalmente en la gris de Sony, será desarrollado por el equipo de Reflections Interactive, que ya se encargó en su día de los anteriores títulos.

NUEVA EDICIÓN, VIEJOS PROBLEMAS

Medidas contra los tramposos en Warcraft III

Después de los sempiternos problemas con los servidores de *Diablo II*, parece que a Blizzard le han empezado ahora a crecer los enanos de *Warcraft III*. Por lo visto, la compañía ha detectado varios crackers en los servidores que ya han empezado a utilizar trucos para alzarse con una victoria indigna en los enfrentamientos en la Red. Concretamente, el truco de moda permite desvelar el velo de guerra, con lo que se adquiere una ventaja notable sobre los contrincantes.

La compañía americana afirma que, para evitar estas prácticas, inhabilitará la clave de acceso de cualquiera que sea pillado en el acto, al tiempo que realizará escrutinios aleatorios de las partidas para garantizar que la cosa no prolifere.

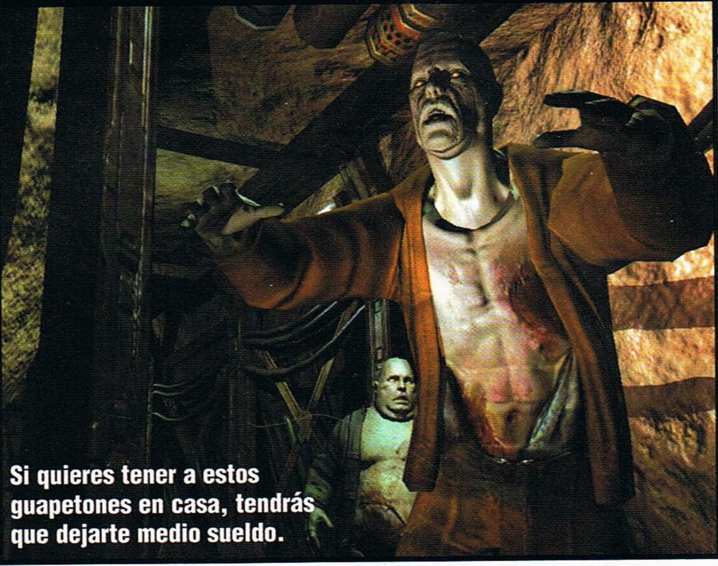
Por otro lado, se ha lanzado la edición especial de *Warcraft III* para coleccionistas, que comprende el juego original, un libro de ilustraciones y bocetos, así como un DVD con escenas remasterizadas, *storyboards*, trailers y comentarios del equipo de desarrollo. Esta edición únicamente estará disponible a través de Internet, en www.warcraft3collectors.com.

Utilizar trucos es perjudicial para la jugabilidad. Es una advertencia de *Game Live*.

LA BELLEZA TIENE UN PRECIO

Más detalles sobre Doom III





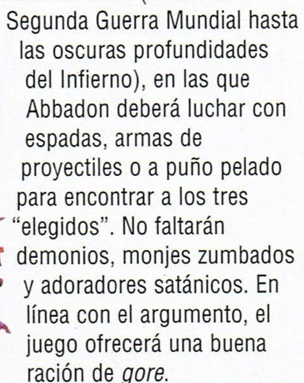
Si quieres tener a estos guapetones en casa, tendrás que dejarte medio sueldo.

Aparecen nuevas imágenes del ansiado *Doom III* y empieza a asomar también la fea cabeza del diablo de los requisitos. Aunque todo el mundo preveía que los requisitos de sistema para soportar tanta belleza *gore* iban a ser muy elevados, el propio Carmack lo ha confirmado asegurando que no están utilizando el hardware de Voodoo, TNT y Rage 128 "porque los resultados habrían sido pésimos", con lo cual el mínimo recomendado prácticamente van a ser las tarjetas GeForce 3 o Radeon 7500. Por ello, Carmack manifiesta que "somos muy conscientes de que con estos requisitos tan elevados vamos a dejar fuera a muchos de los posibles compradores del juego", y añade, "pero creemos que es lo más apropiado". O sea, todo en aras del "arte y la creatividad". Por suerte, y para demostrar que Bill Gates —todavía— no es el rey del mundo, id Software ha decidido que también lanzará una versión para Linux de *Doom III* (aunque, por lo visto, ésta sólo funcionará con los controladores de nVidia).

CUATRO JINETES Y UN ARTISTA

El dibujante Simon Bisley participa en un nuevo juego

Simon Bisley, ilustrador británico que saltó a la fama con los cómics de Slaine y Lobo, participará en el diseño de personajes de *The Four Horsemen of the Apocalypse*, (o séase, Los Cuatro Jinetes del Acabóse). El protagonista será el arcángel Abbadon, quien deberá evitar el armagedón a porrazo limpio. El juego ofrecerá varios niveles en distintas ambientaciones (desde la Segunda Guerra Mundial hasta las oscuras profundidades del Infierno), en las que Abbadon deberá luchar con espadas, armas de proyectiles o a puño pelado para encontrar a los tres "elegidos". No faltarán demonios, monjes zumbados y adoradores satánicos. En línea con el argumento, el juego ofrecerá una buena ración de *gore*.



LOS AFORTUNADOS

CONCURSO ETHERLORDS

Juan Augusto Rubio, Cádiz – Víctor M. Rawinad, Madrid –Miguel Ángel Gutiérrez, Madrid – Beatriz Sebastián, Utebo (Zaragoza) – Adrián Inguanzo, San Salvador (Cantabria) – Guillermo López, Altura (Castellón) – Ángel Espinal, Oviedo – Sergio Rubio, Madrid – Gonzalo Maldonado, Zaragoza – Francisco Fuertes, Baracaldo (Vizcaya) – Urbano García, Ourense – Juan A. Espinar, Sevilla – Ramón Amor, O Temple (A Coruña) – Ignacio Domínguez, San Fernando de Henares (Madrid) – Raúl Casillas, Mérida (Badajoz) – Tomás Valero, Málaga – Luis Miguel Galán, El Robledo (Ciudad Real) – Antonio L. Casado, Barcelona – Carlos D. Castillo, Mengibar (Jaén) – Eloy Tejero, Illora (Granada)

CONCURSO GIMME 5

Roberto Benítez Ruiz, Estepona (Málaga) – Willy Kreutler, Valencia – Juan Pablo Páez, Barcelona –Miguel Constantino Pérez, Gijón (Asturias) – Ander Ubillos, Andoain (Guipúzcoa) – Fermina Ardila, Sta. Coloma de Gramenet (Barcelona) – Juan Bueno, La Puebla del Río (Sevilla) – Jónathan Mateos, Colmenar Viejo (Madrid) – Alejandro Molina, Blanca (Murcia) – Julio Pérez Ruiz, Madrid – Francisco Milla, Cazorla (Jaén) – David López González, Albacete – Avelino Santana, Telde (Las Palmas) – Javier Torrejón, Navarrete (La Rioja) – Daniel Comas, Canet de Mar (Barcelona) – Fco. José Sánchez, Medina del Campo (Valladolid) – Miguel Ortega, Boadilla del Monte (Madrid) – Fernando de la Hija, Burgos – César Vicente Valverde, Mont-Roig del Camp (Tarragona) – José Mª García Carrasco, Cieza (Murcia)



LA FIESTA DEL MEGA

Éxito rotundo de la Campus Party 2002

Durante una semana, entre el 5 y el 11 de agosto, los 3.000 participantes de la Campus Party 2002 conectaron sus ordenadores en red, disfrutando del mayor evento de estas características en nuestro país y uno de los mayores del mundo.

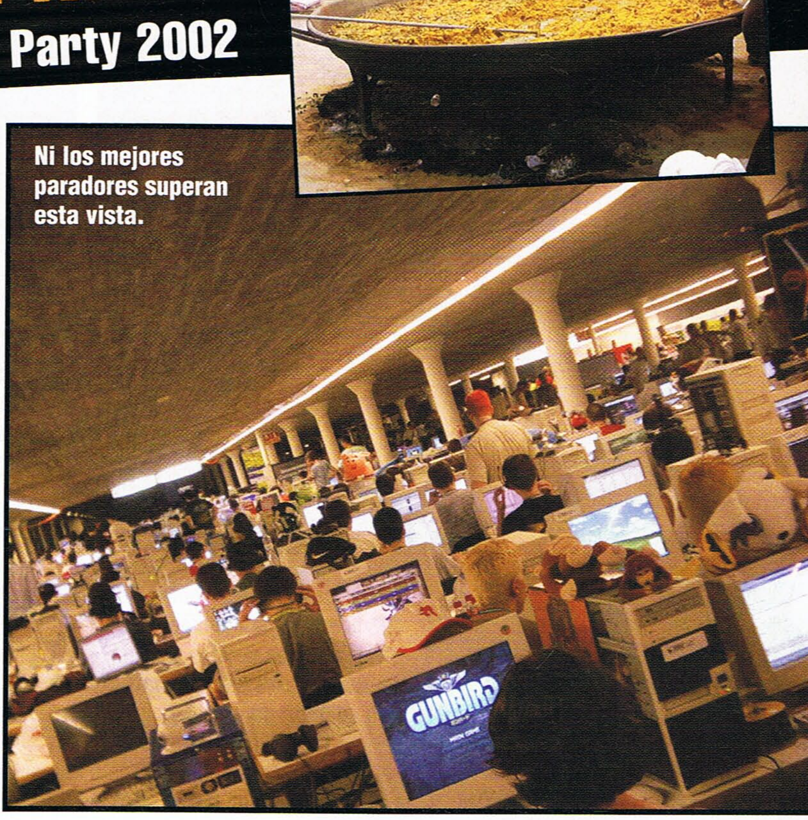
Las actividades de la Campus se desarrollaron este año en l'Umbracle y el Museo de las Ciencias Príncipe Felipe, ambos parte de la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia. Los 3.000 ordenadores fueron colocados en la planta superior de l'Umbracle, mientras que la inferior, que normalmente es un parking, se convirtió en provisional zona de acampada para cientos de tiendas, entre las que predominaban las tipo iglú.

Las actividades previstas estaban divididas en una serie de áreas básicas (juegos, Linux, Música y Diseño), pero todos los participantes podían inscribirse en la actividad que quisieran. Este año, se llevó a cabo una campaña paralela llamada "Internet para todos" que consistió en introducir a la navegación on line a alrededor de 6.000 personas. Varios participantes de la Campus se ofrecieron como voluntarios para guiar estas sesiones de navegación informal y gratuita.

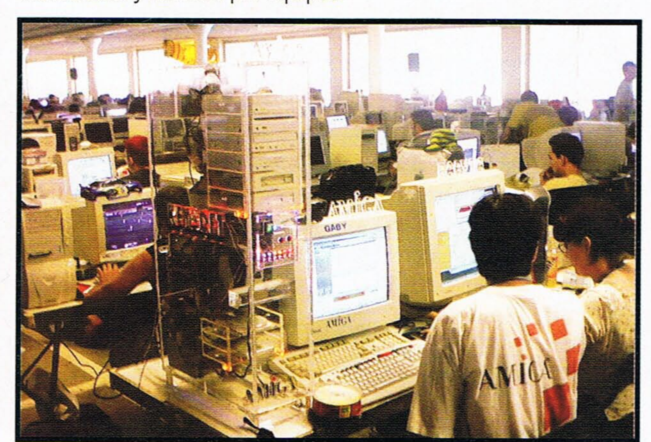
No faltaron las habituales anécdotas, como las carreras del primer día para hacerse con los carros de alguno de los supermercados cercanos y poder así transportar fácilmente los ordenadores, o la lluvia que obligó a una rápida redistribución de las tiendas en la zona de acampada.

Al grito de "¡Patxi!", como en el anuncio de Euskaltel, los asistentes dedicaron estos días a compartir programas, exhibir sus conocimientos o aprender de los ajenos, navegar y participar en actividades y competiciones muy diversas. Las dos líneas ATM, con 155 MB de ancho de banda cada una, llegaron a saturarse en algún momento puntual ante el voraz ritmo de descarga de los 3.000 ordenadores conectados.

En la competiciones de juegos, destacó la de *Quake III*, donde un nombre brilló con luz propia: Akiles. Tanto él como Sombra suelen ser habituales en las finales de este juego, pero éste fue el año de Akiles, que se impuso en las tres multitudinarias competiciones individuales y también por equipos.



Ni los mejores paradores superan esta vista.



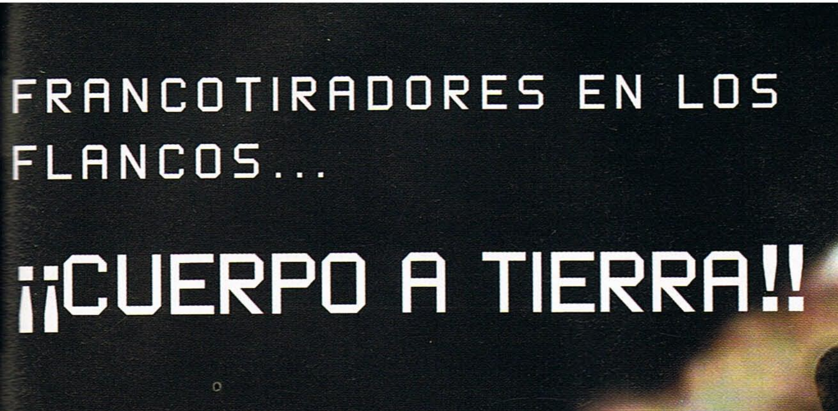
La Campus Party es el lugar ideal para ver equipos de lo más sofisticados.



EL OESTE ESPAÑOL

El regreso de Feninore Fillmore

Revistronic, estudio español que cuenta con antiguos miembros de Opera y Topo y que tiene en su haber juegos como *Grouch* o *Toon Car*, prepara *Fenimore Fillmore: The Westerner*, una aventura gráfica ambientada en el Salvaje Oeste. El juego se presenta como la segunda parte de *3 Skulls of the Toltecs*, que ya protagonizaba el mismo Fenimore. En esta segunda entrega, el desventurado cowboy seguirá paseándose por el Oeste americano apuntando, haciendo clic y resolviendo más puzzles. El título, que será producido y distribuido por Planeta DeAgostini, saldrá a la venta a principios de 2003.



FRANCOTIRADORES EN LOS FLANCOS...
¡¡CUERPO A TIERRA!!





PROEIN
www.proein.com



aDeSe
+16



UNA VAMPIRESA ENTRE NAZIS

Acción y terror en BloodRayne

Tal vez si BloodRayne hubiera existido, nos habríamos librado de la Segunda Guerra Mundial. Se trata de la protagonista del juego del mismo nombre, una agente mitad mujer y mitad vampiro que se dedica a luchar contra las fuerzas del mal. En concreto, en el juego se dedica a combatir a una imaginaria facción secreta del incipiente nazismo en los años 30. *BloodRayne* es un juego de acción en tercera persona con buenas dosis de terror. Además de las armas habituales, la protagonista dispondrá de dos largas cuchillas en sus manos que sembrarán su avance de cadáveres. Para facilitar las cosas, también contará con una serie de habilidades sobrenaturales, que potenciará con la sangre de sus víctimas. Terminal Reality, el estudio que desarrolló *Nocturne* o *4x4 Evo 2*, espera tenerlo acabado este año.



En este juego va a derramarse mucha sangre.

ENTRE DOS TIERRAS

Combates entre la Luz y la Oscuridad en Enclave

El trasvase entre plataformas no cesa. Esta vez es *Enclave*, un juego de acción fantástico que esperaban babeantes los propietarios de Xbox y que al parecer llegará también a los compatibles. El argumento va en la línea de los títulos fantásticos al uso: el mundo de Enclave se encuentra literalmente partido en dos por una grieta sin fondo. A un lado, los chicos de la Luz, al otro, los malvados de la Oscuridad. Pero lo que antes eran escaramuzas entre ambos bandos lleva camino de convertirse en una guerra total. De esta guisa se plantea un juego de acción donde los combates son la norma. Eso sí, podrás elegir entre 12 tipos de personajes distintos y alistarte con el bando que desees.



Otro fortachón convencido de que a golpe de porra se soluciona todo.



DE AUSTRALIA A ESCANDINAVIA

El estudio de desarrollo Grin prepara *Bandits*, un juego de claras reminiscencias *Mad Max* donde la lucha se dirime a bordo de un vehículo. Se tratará de retocar, modificar y sobre todo armar tu coche para repartir plomo por la carretera durante más de 20 misiones. El título estará listo en otoño de este año.



TORRES MÁS ALTAS

EA acaba de anunciar, para enfado de muchos, que ha decidido cancelar el juego de *Las dos torres*, de *El Señor de los Anillos*. La razón aducida es que la versión para PC no estaría a punto para coincidir con el lanzamiento de la siguiente película. Dichoso marketing...

¿DÓNDE ESTÁN LAS CHICAS?

Plutonium Games está trabajando en la actualidad en *Cleric*, un juego de terror y supervivencia que empleará el motor 3D de *Serious Sam*. La historia te situará en el siglo XVI, con un sacerdote que es enviado a un remoto pueblo ruso para investigar la misteriosa desaparición de varias chicas.

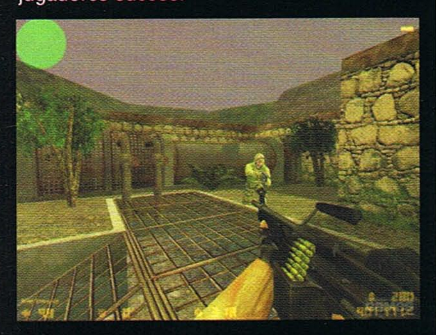


4-4-2

Four Four Two es el nombre del juego de gestión futbolística que Proein tiene previsto sacar este mismo mes. El juego comprende las ligas europeas más importantes así como un modo multijugador para decidir quién es el más balompédico del barrio.

PODERÍO SUECO

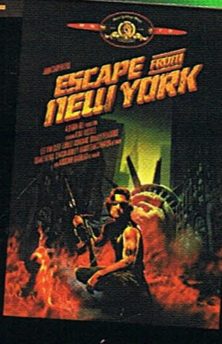
La última edición del campeonato Pentium 4 Summer Championship ha encumbrado al equipo sueco de Schröt Kommando en lo más alto del podio de *Counter Strike* de la CPL. El segundo y tercer puesto también fueron a parar a manos de los insaciables jugadores suecos.



Y HABLANDO DEL REY...

Parece ser que la esperada edición comercial del juego en red por excelencia, *Counter-Strike: Condition Zero*, lleva visos de retrasarse. Por lo visto, el título podría demorarse hasta 2003, aunque Vivendi no confirma ni desmiente nada.

EL OTRO SNAKE



El realizador John Carpenter ha declarado a la revista americana Hollywood Reporter que tiene previsto adaptar a los videojuegos las aventuras de Snake Plissken, el héroe de *Rescate en Nueva York* y *Rescate en Los Ángeles* encarnado por Kurt Russell.

FRÍO EN PRAGA

Los estudios de desarrollo Mindware, situados en Praga, han anunciado *Cold War*, un juego de acción situado en plena Guerra Fría. Encarnando al periodista Chaser Jones, el jugador se verá envuelto en una conspiración que incluye planes para sabotear la central nuclear de Chernobil.



PÓNGAME 100.000 KILOS

Vuelven las monstruosidades mecánicas de Mechwarrior


***Mercenaries*: más de lo mismo y tan espectacular como siempre.**

Mechwarrior 4: Mercenaries es el nuevo título de la infatigable saga de Microsoft. Esta vez el giro argumental consiste en que, como habrás podido adivinar, los mechs no van a luchar por el honor, sino simple y llanamente por el vil metal. Esta entrega te permitirá ponerte al mando de una compañía de mechs mercenarios y descargar misiles y láseres a lo largo de 40 misiones. También contará con 35 mechs distintos, así como funciones que incrementarán la competitividad multijugador al ofrecer recompensas canjeables por mejoras en los robots. Asimismo, por primera vez podrás dirigir a una segunda lanza en combate. Es decir, cuatro bichos de más de 100 toneladas dispuestos a repartir estopa de la buena.

SALTO SIN RED

EverQuest pretende pasar a la estrategia



En una noticia que asombraba a propios y a extraños, Sony Online anunciaba que ha decidido emprender el camino de *Warcraft* pero al revés. O sea, ahora que los chicos de Blizzard se pasan a la Red con un juego de rol, los de Sony se van a la estrategia en tiempo real con la licencia *EverQuest*. El juego está siendo desarrollado por Rapid Eye Entertainment, compañía que no tiene ningún título en su haber pero que cuenta entre sus filas con Mark Caldwell, quien estuvo al frente de la serie *Might & Magic* y *Heroes of Might & Magic*. Aparte de esto, el resto son todo incógnitas.

Puede ser la oscuridad, lo imprevisto o una terrible amenaza que acecha entre sombras o más allá de las estrellas. Pero el caso es que **no faltan cosas que nos dan o podrían llegar a darnos miedo**. Los juegos de PC no siempre han sabido cómo explotar esa poderosa sensación, pero parece que estamos de suerte, porque son muchos **los títulos que aparecerán** en los próximos meses **que pretenden apelar a nuestros temores primarios**.

UN UNIVERSO DE PESADILLA



Los juegos que te quitarán el sueño

Existen juegos verdaderamente terroríficos? ¿Es el software interactivo capaz de provocar incertidumbre, tensión, angustia? ¿Hay juegos cuyas imágenes siguen revoloteando en tu cerebro como la resaca de un vino barato? Si los hay, no son muchos, porque no es lo mismo apostar por una ambientación supuestamente terrorífica que conseguir que los jugadores sientan verdadero miedo.

Los pocos que lo consiguen suelen tener una serie de características comunes que van más allá de géneros concretos y tienen que ver con la estética, el argumento y la ambientación. Casi todos apuestan por entornos lúgubres, con alternancia entre luces y sombras y áreas ocultas en que el peligro acecha, dispuesto a aparecer por sorpresa.

No se trata de una receta de digestión sencilla. En última instancia, el miedo es un sentimiento para el que no todo el mundo está preparado y que no a todos gusta. O sintonizas con uno de estos juegos y con lo que pretenden hacerle a tu sistema nervioso, o mejor te dedicas a cualquier otra cosa.

EL MIEDO QUE VIENE

Echando una rápida ojeada a la hornada de nuevos títulos con estética más bien lúgubre que ya están a la vuelta de la esquina, se pueden sacar varias conclusiones. Todas las propuestas pueden dividirse entre las que están directamente inspiradas en *Alone in the Dark* y los que prefieren buscar otros referentes, en general títulos menores como *The 7th Guest*, *Blood* o *I Have No Mouth And I Must Scream*. Los primeros, pese a apostar por un tipo de diseño de juego que ya dio lo mejor de sí hace bastante tiempo, siempre pueden contar con el peculiar regusto de los juegos con estética de serie B. Entre ellos, destacan títulos como *The Thing* o *Mistmare*.

Las formulas más novedosas tal vez haya que buscarlas en otras latitudes: del detallismo enfermizo de *Call Of Cthulhu* al perfeccionismo técnico de *Shadow Of Memories*, pasando por el elaborado y no lineal universo de *Bloodline*, estos juegos prometen aportar ideas sin apenas precedentes.



CON T DE TANATOFOBIA (MIEDO A MORIR)

The Thing

Género: Acción/Aventuras · Desarrollador: Computer Artworks · Disponible: Octubre 2002

Te enfrentarás a un ser viscoso que puede adoptar la forma de cualquiera de tus supuestos aliados. Estará a la vez en ningún sitio y en todas partes. Será escurridizo, imprevisible y duro de pelar. Prepárate para una guerra de nervios, porque vuelve La Cosa.



El fuego es una de las armas más efectivas para combatir a La Cosa.

Puede que la industria cinematográfica y la del ocio virtual no se entiendan, pero el caso es que se necesitan. Su relación de amor y odio no deja de dar frutos mes tras mes. Este verano están de actualidad la popular (que no buena) adaptación al cine de *Resident Evil* y la noticia de que grandes licencias como *Deus Ex* o *Max Payne* no tardarán en ser bañadas en celuloide. En sentido contrario, *The Sum of All Fears* ha recorrido la distancia que separa la pantalla grande de los compatibles y *El Señor de los Anillos* y *Matrix* están a punto de seguir sus pasos.

Tal vez la sorpresa más agradable vaya a darla una licencia con la que casi nadie contaba hace unos meses: *The Thing*. Se trata de un caso atípico, ya que la película que inspira el juego no es actual, sino de 1982. La dirigió John Carpenter, se estrenó en España como *La cosa* y hoy por hoy está considerada un clásico indiscutible del terror y de la ciencia ficción.

Como relataba la película, un equipo científico destacado en una base de la Antártida reanima accidentalmente a un alien que llevaba más de 100.000 años enterrado y que es capaz de adoptar todo tipo de formas. El juego será una especie de secuela y empezará cuando un grupo de militares es enviado para investigar lo sucedido. Tu encarnarás a Blake, capitán de ese grupo.

AMISTADES QUE MATAN

El film de Carpenter estaba muy centrado en el suspense y la tensión psicológica. Los habitantes de la base pasaban toda la película en un estado de ansiedad insoportable, porque no podían saber si el peligroso alienígena había adoptado la forma de alguno de ellos.

Los desarrolladores pretenden que el juego se base en los mismos parámetros. Según Peter Wanat, productor del juego, "se trata de una aventura en equipo, de acción y terror, en la que las reacciones emocionales humanas afectan directamente a la jugabilidad". Para ello, se ha dotado a los personajes de una fortaleza mental limitada. El secreto consistirá en manejar correctamente sus niveles de miedo para evitar que entren en una espiral histérica. Habrá que escucharles y cumplir en la medida que sea posible con sus peticiones, pero siempre teniendo en cuenta que cualquiera de ellos podría ser La Cosa.

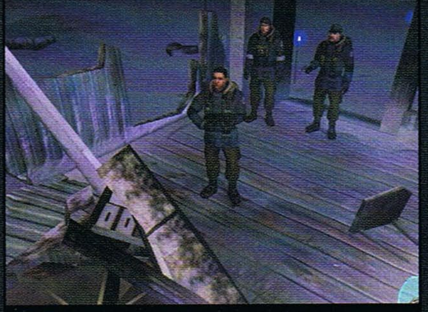
El juego será en tercera persona, aunque incorporará un modo en primera persona para disparar de forma más precisa. De todas maneras, Peter Wanat aclaró que cuando actives este modo "no podrás moverte por el escenario".

No será posible controlar directamente a cada uno de los miembro del equipo, aunque se les podrá dar órdenes mediante el teclado y unos prácticos iconos desplegables, al más puro estilo *SWAT 3*. Una opción táctica interesante será la de intercambiar armamento con el resto de componentes del equipo. También podrás ordenar a un miembro concreto que



El sistema de disparo será casi automático.

■ Los horrendos crímenes irán dejando huella en la moral de tus hombres.



■ El equipo queda sorprendido por el pésimo estado en el que se encuentra la base.



■ ¿Fuego que bloquea el paso? Nada que no solucione un extintor.



■ La habilidad del ingeniero con todo tipo de aparatos eléctricos te permitirá alcanzar nuevas zonas.

LOS PERSONAJES TENDRÁN UNA FORTALEZA MENTAL LIMITADA Y PODRÁN VERSE ARRASTRADOS A LA HISTERIA

siga al grupo o que mantenga la posición y, sobre todo, que ejecute acciones relacionadas con el uso de sus habilidades. Contarás con especialistas en la lucha cuerpo a cuerpo, ingenieros especializados en el uso de computadoras y médicos dedicados en cuerpo y alma a mantener sanos a los miembros del equipo.

■ RITMO CELESTIAL

Al igual que sucedía en *Half-Life*, el juego se dividirá en una serie de episodios y tendrá una sólida estructura narrativa con abundantes secuencias de vídeo. Nos esperan frenéticos combates contra La Cosa y fases en las que la exploración del entorno y la combinación lógica de objetos resultarán indispensables para avanzar. Y todo con un ritmo narrativo prodigioso que capta a la perfección el espíritu y la atmósfera del film de Carpenter.

Para recalcar aún más la sensación de terror y desasosiego, sólo podrás grabar los progresos de Blake y sus hombres cuando encuentres unos pequeños y muy escasos radiocasetes escondidos a lo largo del escenario. Sí, más o menos como en *Resident Evil*. Los ingenieros desarrollarán un papel importante en este sentido, ya que, como cuenta Wanat, "habrá terminales adicionales para guardar la partida que estarán tras puertas que sólo los ingenieros podrán abrir", así que más te vale mantenerlos con vida.

La beta de la que disponemos no nos ha podido dejar mejor sabor de boca, pese a la ausencia de modo multijugador. Será un título muy bien ambientado, en el que la iluminación, el sonido y la interacción con los personajes no jugadores harán que sintamos realmente miedo. Peter Wanat incluso se atreve a asegurar que "mojaremos nuestros calzoncillos".

PETER WANAT: "Nuestro juego abre nuevas puertas"

Aunque la beta que hemos probado habla por sí misma, nos pareció que tampoco estaba de más que Peter Wanat, productor del juego, nos explicase algo más sobre los entresijos de este prometedor título:

GAME LIVE: ¿Qué elemento del juego destacarías?
PETER WANAT: Hay un montón de cosas que me gustan, pero destacaría los personajes no jugadores y la forma en que reaccionan, el sonido y el argumento. También los estupendos escenarios y, sobre todo, la jugabilidad.

G.L.: ¿Se apreciarán diferencias significativas en el comportamiento de los distintos enemigos?
P.W.: Sí, cada enemigo dispone de su propia IA y eso hace que reaccionen de forma muy distinta. Cada uno tiene su propia forma de atacarte, por lo que sus movimientos resultarán en todo momento impredecibles.

G.L.: ¿Cuál será el más terrorífico?
P.W.: Tus propios compañeros. Pueden haber sido infectados por La Cosa.

G.L.: ¿Cómo ves el futuro del género de terror?
P.W.: El futuro va a ser mi próximo juego. No, ahora en serio, creo que *The Thing* explora territorio nuevo y abre unas cuantas puertas. Veremos dónde nos llevan.



CON S DE SOTERIOFOBIA (MIEDO A DEPENDER DE LOS DEMÁS)

Shadow of Memories

Género: Aventuras · **Desarrollador:** Konami · **Disponible:** Finales 2002



Uno de los muchos habitantes de la Alemania profunda.



No todo el mundo puede vengar e impedir a la vez su propia muerte.

Shadow of Memories es una de las excelentes propuestas aventureras que pululan por el universo de las consolas, aunque con otro nombre: *Shadow of Destiny*. Esperemos que su paso a compatibles abra la veda y pronto podamos disfrutar de joyas del calibre de *Silent Hill 2*. Soñar es gratis, ¿no?

El juego es, básicamente, una novela interactiva en la que el jugador deberá desentrañar el extraño complot que dio como resultado el asesinato de Eike Kush. Lo original es que será el propio Kush quien tenga la oportunidad de viajar al pasado para investigar e impedir así su propia muerte.

El juego se desarrollará como si se tratase de una película de suspense con diez capítulos distintos, todos ellos situados en una ciudad alemana. Estamos hablando de un juego de aventuras puro y dudo, sin un ápice de acción, con rompecabezas múltiples, miles de líneas de diálogo y cinco finales posibles que lo convierten en un producto altamente rejugable. No es que te vaya a dar grandes sustos, pero la ambientación será, cuando menos, inquietante.

En lo que atañe al apartado técnico, *Shadow of Memories* soportará resoluciones de hasta 800 x 600 en un entorno totalmente en 3D. Konami ya ha editado el juego en los Estados Unidos, donde ha recibido estupendas críticas por parte de la crítica especializada. A nuestro país debería llegar antes de acabar el año.

CON P DE PONOFOBIA (MIEDO AL DOLOR)

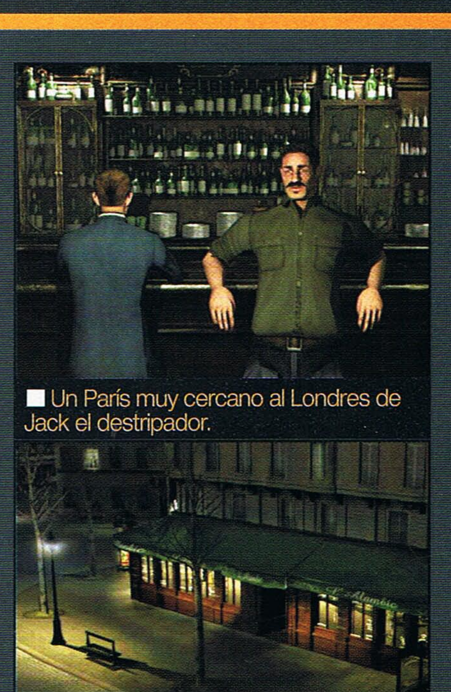
Post Mortem

Género: Aventuras · **Desarrollador:** Microïds · **Disponible:** Finales 2003

Aunque en su día reflotaron un género con el agua al cuello, las aventuras gráficas en primera persona empiezan a verse aparcadas incluso por su público más fiel. No obstante, siempre habrá compañías dispuestas a tropezar tantas veces como haga falta con la misma piedra. El objetivo, más que darse de narices contra el suelo, sería acabar encontrando una fórmula revolucionaria.

Post Mortem aspira resueltamente a lo segundo. Y lo hace ofreciendo, en primer lugar, una trama lo suficientemente atractiva. El juego empieza cuando Gus Macpherson, un detective americano recién instalado en París, es contratado por una misteriosa y sensual mujer para averiguar quién asesinó a su hermana y cuñado. Ambos han sido decapitados siguiendo un terrible ritual en una habitación del Hotel Chic.

El casi nulo nivel de interacción de producciones anteriores de Microïds (*Armezone* o *Road to India*) está dejando paso esta vez a conversaciones numerosas y flexibles que no sólo permiten al jugador escoger el orden de las preguntas a efectuar, sino también la forma de realizar las mismas. Al ya conocido motor gráfico con panorámicas de 360º habrá que sumarle un estilo cinematográfico de lo más atractivo. En fin, reformas para todos los gustos y colores.



Un París muy cercano al Londres de Jack el destripador.

Nada como una copa para ahogar las penas en el bar de la esquina.

Aunque el juego está prácticamente terminado, todavía no está confirmada su distribución en España.

CON C DE CRONOFOBIA (MIEDO AL PASO DEL TIEMPO)

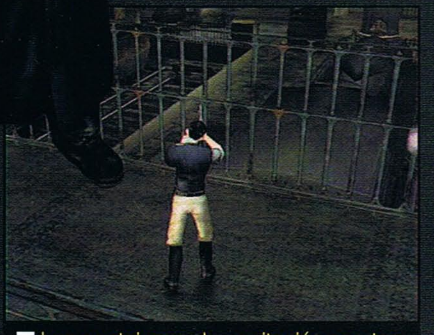
Curse: The Eye of Isis

Género: Aventuras/Acción · Desarrollador: Asylum Entertainment · Disponible: Finales 2002

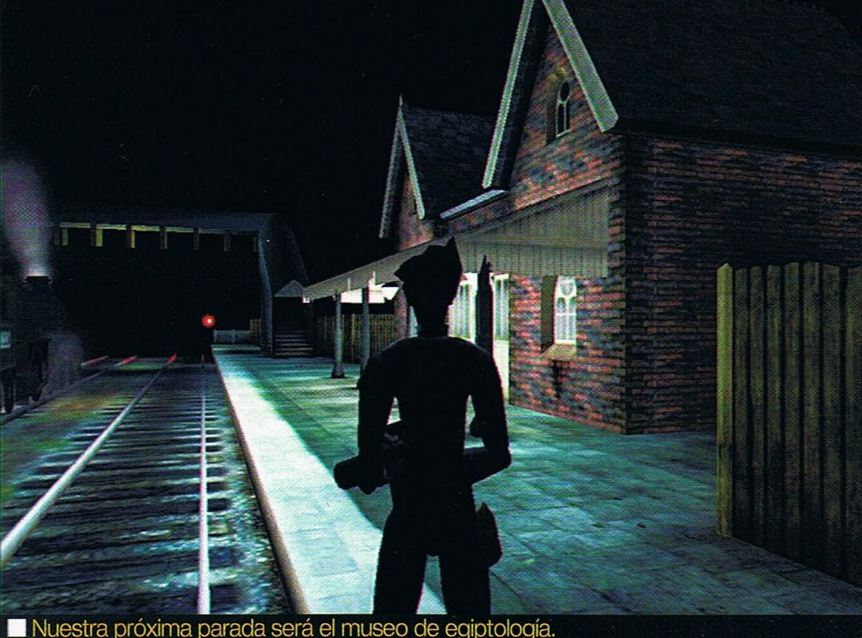
Conscientes de la avalancha de terror y supervivencia que vamos a sufrir a finales de este año y principios del próximo, los desarrolladores de Asylum se exprimen los sesos para ofrecer algo diferente. Como aclara Sai Wun, productor del juego, "no vamos a mezclar elementos de otros géneros, pero sí vamos a hacer lo posible para que la experiencia de juego sea original". El objetivo de sus creadores es que el jugador se sumerja en un universo tan rico que le haga olvidar que se encuentra ante un videojuego. De esta manera, según comenta Sai Wun, "inspiraremos en el jugador un agudo sentimiento de paranoia, de que hay amenazas acechando en todas partes y que lo que no se ve es incluso más peligroso que lo que se ve".

Para lograr este objetivo, se está trabajando en un guión muy al estilo de las películas de la mítica productora Hammer. En el juego, viajarás al Londres victoriano para explorar las salas del ficticio Museo de Gran Bretaña y enfrentarte a una maldición egipcia con poder para reanimar muertos y utilizar objetos inanimados. Según Sai Wun, "uno de los atractivos del juego es que te enfrentarás a una entidad maligna muy poderosa y con un comportamiento inteligente, ya que pondrá todo tipo de obstáculos para impedir que el jugador avance".

Curse se desarrollará en tercera persona, aunque también ofrecerá la opcion de pasar a primera para examinar el entorno y recoger información. Está previsto que el juego incorpore elementos de las obras maestras del género de terror y supervivencia, como *Alone In The Dark*, *Resident Evil* y *Silent Hill*'. Wun señala que "se parecerá sobre todo a *Code Veronica*, uno de los últimos juegos de la saga *Resident Evil*, porque va a incluir entornos que evolucionarán en tiempo real y un sistema de cámaras dinámico". Crucemos los dedos para que esta creación francesa logre alcanzar tan altas cotas y que la crisis de Cryo Interactive no impida su llegada a nuestras tierras.



Los pantalones de equitación son tan feos que pueden echar atrás incluso a los no muertos.



Nuestra próxima parada será el museo de egiptología.

POCOS Y COBARDES

Le pedimos a nuestro equipo de analistas que nos explicase cuál es el juego que les ha proporcionado la experiencia más terrorífica frente a un PC. Y éste es el resultado. Un tanto marciano, pero son chicos de *Game Live*, así que ¿qué esperabas?

ENCIMA MALO (J. Font)
In the 1st Degree era un juego realmente malo, pero con su vista en primera persona, la perfecta ambientación sonora y sus escenas de video violentas consiguió ponerme la piel de pollo.

DESDE EL MÁS ALLÁ (S. Sánchez)
Clive Barker's Undying supo cautivarme y mantenerme en tensión hasta el final. Y lo hizo huyendo del susto fácil, gracias a su excelente atmósfera de terror, su enrevesado argumento y sus escalofriantes efectos de sonido.

ME DOY MIEDO (A. Guerra)
En *Soldier of Fortune* me sorprendí descuartizando salvajemente a un soldado enemigo. Una corriente fría recorrió mi espalda. Terminé el juego, pero no repetí la experiencia del ensañamiento... Temía que volviera esa espantosa sensación.

FICCIÓN Y REALIDAD (E. Artigas)
Fue con *Jet Fighter 2*, en 1994. Bombardeaba un objetivo, cuando oí una detonación muy fuerte y la persiana de mi ventana vibró fuertemente. Me asusté mucho. Resulta que una fábrica pirotécnica había explotado cerca de donde vivo.

INQUIETUD PERSISTENTE (A. Jiménez)
En mi caso citaría *Final Fantasy VII*. No suena muy aterrador pero el juego contenía la mejor historia que haya vivido en un videojuego. Había dolor, tragedia, miedo, tensión y auténtico espanto.

BAJO VIGILANCIA (J.J. Cid)
Recuerdo la sensación de pánico en *Sentinel Returns*. La tensión se iba acumulando y se desataba justo cuando el Centinela impasible drenaba mi energía. Ese personaje producía en mí una extraña sensación que aún hoy no llego a entender.

TERROR DE AUTOR (J. Ripoll)
Con *Darkseed* descubrí que el videojuego también era capaz de provocar angustia. El miedo más profundo llega a través de elementos fantásticos que perturban nuestro mundo real, algo que conseguía esta aventura gráfica única.

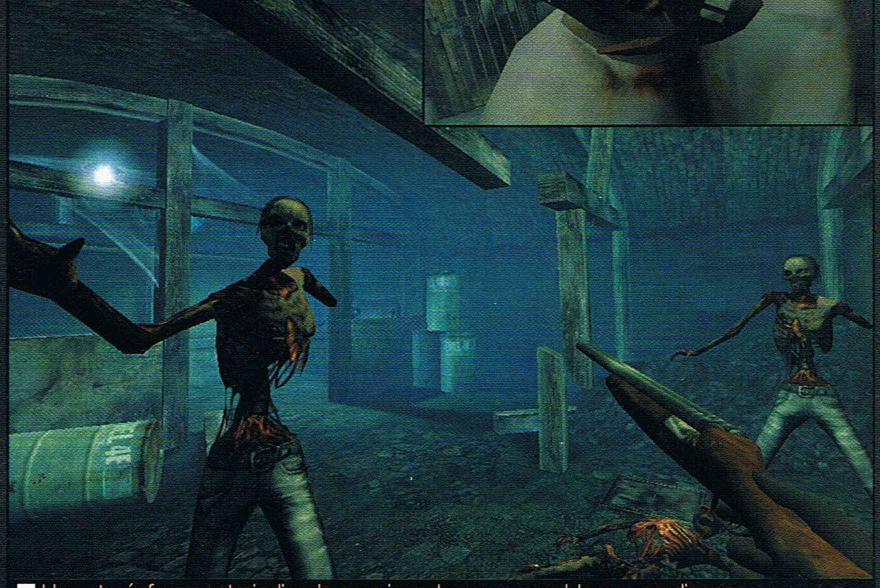
PÁNICO EXTRATERRESTRE (X. Pita)
Pasando de remover en recuerdos que apestan a naftalina, ningún juego me ha hecho sentir tanto miedo como *Aliens versus Predator*. Temía acabar descuartizado, machado, con el corazón en la boca.

DETRÁS DE LA VENTANA (O. Garcia)
El mayor susto me lo llevé con *Alone in the Dark*, cuando esa bestia infernal atravesaba la ventana sin previo aviso y se me echaba encima (por entonces yo era muy joven e impresionable). Ahora no soy tan impresionable y además soy más precavido; en mi casa hay un armario delante de cada ventana.

CON B DE BELONEFOBIA
(MIEDO A LAS AGUJAS Y ALFILERES)

Bloodline

Género: Aventuras/Acción
Desarrollador: Zima Software
Disponible: 2003



Una atmósfera contraindicada para jugadores con problemas cardiacos.

Corren tiempos felices para el subgénero de terror y supervivencia. Los últimos en apuntarse al guateque han sido los checos de Zima Software. *Bloodline* pondrá al jugador en el pellejo de Jim Card, un abogado que investiga una serie de espantosos asesinatos presuntamente cometidos por el Doctor Brown, su actual cliente. En su afán por reunir pruebas que exculpen a Brown, Card explorará el sanatorio en que se produjeron los hechos.

El juego se basará en una combinación de acción frenética en primera persona con obstáculos y puzzles que requerirán el uso de la lógica. Otro elemento seductor y en desuso desde *Deus Ex* va a ser la posibilidad de superar un mismo nivel de varias formas distintas. Según las decisiones tomadas a lo largo de los cuatro capítulos, el jugador presenciará uno de los múltiples finales posibles.

Bloodline contará con un motor gráfico propio capaz de ofrecer modelos y un entorno muy detallados, texturas en alta resolución y animación por captura de movimiento. Además, una banda sonora interactiva se adaptará a lo que vaya sucediendo durante el juego, aumentando así la sensación de terror. Esta propuesta de Zima Software promete las mayores dosis de hemoglobina presenciadas desde el Peter Jackson más gore.

CON N DE NICTALOFOBIA (MIEDO MÓRBIDO A LA NOCHE)

Nightmare Creatures 3: Angel of Darkness

Género: Acción · **Desarrollador:** Kalisto Entertaiment
Disponible: Finales 2002

El primer *Nightmare Creatures* apareció a mediados de 2000 y llegó a vender más de dos millones de unidades en varios formatos, entre los cuales se encontraba el PC. La casa francesa Kalisto espera superar este éxito con una tercera versión que seguirá ofreciendo acción a raudales en un entorno fantástico-gótico realmente aterrador.

Parece que la esbelta heroína tiene una dolorosa rampa en el brazo.

Desde que se anunció que el juego estaba en desarrollo, apenas ha transcendido información sobre la trama y estructura de este *Angel Of Darkness*. Según Kalisto, la acción se desarrollará en la Praga del siglo XIX. El jugador encarnará el papel de una ágil heroína en la difícil tarea de solucionar un misterioso acontecimiento aún por desvelar. Durante el día, tu protagonista explorará la ciudad checa. Pero en cuanto caiga la noche, ésta y su acompañante adquirirán el poder de transformarse en monstruosas criaturas muy bien dotadas para la lucha. En un acto de extrema amabilidad, los desarrolladores nos han contado que existen tres transformaciones posibles y que el malo de la película, el ultimo bastión antes de lograr la victoria, será Adam Crowley, un viejo conocido de la primera entrega que volverá de entre los muertos para vengarse.



Otra dosis de acción frenética a la que no hay monstruo que se resista.

CON C DE CLAUSTROFOBIA (MIEDO A LOS LUGARES CERRADOS)

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

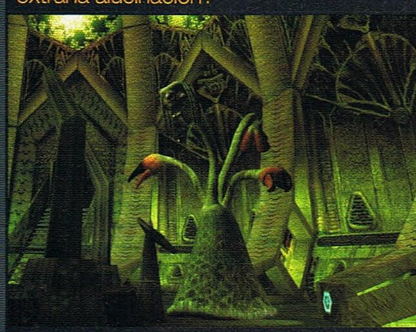
Género: Aventuras/Acción · Desarrollador: Headfirst Productions
Disponible: Por determinar

Este juego va a ser el primero en adaptar casi punto por punto y coma por coma una de las obras del escritor norteamericano H.P. Lovecraft. Para los no iniciados, *Call Of Cthulhu* (1926) es un ensayo de fantasía que sirvió de base para varios relatos posteriores, basados en la misma ambientación y la misma narrativa de fondo. A su absorbente trama habrá que añadirle un desarrollo innovador y novedosas características en la jugabilidad, diseñadas para aumentar el nivel de tensión y pánico del jugador.

El diseño global seguirá las pautas del cóctel de moda, el que combina elementos de aventura, rol y acción. Es decir, que te espera una ambiciosa mezcla de disparos, puzzles, exploración e interacción con personajes no jugadores. No obstante, los desarrolladores están añadiendo características de cosecha propia que pondrán en un brete a los fanáticos de las etiquetas.

En contra de la tendencia marcada por clásicos del género de terror como *Resident Evil*, el juego adoptará una perspectiva en primera persona y una interfaz de notable realismo. Por ejemplo, en vez de recurrir a la socorrida barra de energía, el jugador tendrá que comprobar su propio pulso o examinar su cuerpo para saber cuál es su estado de salud. Otro elemento curioso es el sistema de cordura dinámico (los jugadores pueden enloquecer progresivamente), heredado del juego de rol de mesa del mismo título. Esperamos que los rumores que insinúan una posible cancelación del proyecto sean totalmente infundados. Desde Headfirst sólo nos han dicho que de momento no van a hacer públicos nuevos datos sobre el juego.


■ ¿Se trata de un enemigo o de otra extraña alucinación?


■ Los elementos de aventura primarán por encima de los de acción.



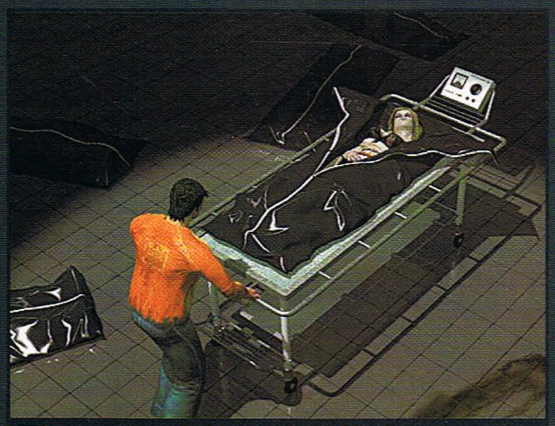
CON M de MNEMOFOBIA (MIEDO A LOS RECUERDOS)

Midnight Nowhere

Género: Aventuras · Desarrollador: Saturn+ · Disponible: Por determinar

Asesinatos. Decenas de asesinatos horrorosos. La gente abandona la ciudad presa del pánico. La policía y los militares acordonan las calles. Pero nada puede detener al maniaco homicida. Cada día son hallados nuevos cadáveres. Horror y muerte sobre la ciudad sin nombre. Bonito panorama. *Midnight Nowhere* arrancará cuando el jugador, cuyo personaje parece sufrir una pérdida de memoria, despierte en una sala mortuoria plagada de cadáveres.

¿Por qué se encuentra allí? ¿Es el afortunado superviviente de un intento de asesinato o, peor aún, es el asesino? Muchas incógnitas que sólo se desvelarán una vez empiece la acción. Los desarrolladores pretenden hacer una aventura gráfica trufada de los tradicionales rompecabezas y continuos encuentros con personajes no jugadores, pero piensan añadir pequeñas dosis de acción que den algo más de vivacidad al conjunto. Todo ello, bajo el imperio de un potente motor gráfico que ofrecerá fondos renderizados y personajes en 3D. El juego esta siendo desarrollado por una compañía rusa independiente llamada Saturn+, creadores también del inminente *Jazz & Faust*.


■ La morgue será el punto de partida de esta aventura.


■ Algo huele a muerto en esta aventura. Y no es el protagonista.

CON M DE MICTOFOBIA (MIEDO A LA OSCURIDAD)

Mistmare

Género: Aventuras/Acción · Desarrollador: Sinister Systems · Disponible: 2003

De acuerdo, la industria de software lúdico francesa últimamente trae más decepciones que alegrías. Y sí, la compañía desarrolladora es una absoluta desconocida. No obstante, hagámosle un poco de caso a *Mistmare*, porque se trata de uno de los juegos más prometedores de los aquí presentados.

La acción nos traslada hasta un año 1996 algo menos moderno y más medieval que el que nos tocó vivir hace poco. El mundo está sumido en una gran confusión y gran parte del continente europeo está cubierto por una espesa niebla mágica que impide el paso a la Europa Central. En el papel de Isador, un monje de la Inquisición con poderes mágicos, el jugador deberá dar caza a un hombre acusado por la iglesia de asesinato y de ser el Anticristo.

Esta caza al hombre nos llevará a París, Roma, Aviñón y otras ciudades europeas. Siguiendo la tónica general, el juego incorporará elementos de acción, aventura y rol. Este último ingrediente va a garantizarlo la forma en que evolucionará el personaje principal. Resumiendo mucho, una serie de esferas representarán sus aptitudes principales, y éstas se irán desarrollando según evolucione el juego.

■ El aspecto gráfico de este juego resulta impresionante.



■ *Mistmare* utiliza un sistema de esferas tan complejo como atractivo.

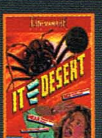
JUEGOS QUE NOS DEJARON EN VELA

Tan lejos, tan cerca. Doce años de terror que aceleran el corazón y bloquean la mente. Doce propuestas con atmósfera terrorífica y opresiva como señas de identidad. Doce títulos de compra más que recomendada para aquellos que deseen emociones fuertes y alguna que otra noche de insomnio.



1990 ELVIRA: MISTRESS OF THE DARK

Memorable obra de culto dedicada a la sensual estrella vampiresa estadounidense de finales de los 80 y principios de los 90. Al revés de lo que sucede con muchas licencias, se trata de un magnífico ejemplo de rol y aventuras con más humor y desmembramientos que cualquier película de terror de serie B.



1991 IT CAME FROM THE DESERT

Logrado y atmosférico homenaje a la película de serie B *Them!*. En él, las hormigas mutantes estaban dispuestas a arrasar con todo un pueblo de la América profunda. Como la mayoría de juegos de Cinemaware, es una perfecta combinación de aventura, acción y simulación. Una terrorífica experiencia.



1992 ALONE IN THE DARK

Supuso el nacimiento de una nueva manera de entender los videojuegos. Un manual de supervivencia para todas las aventuras posteriores. El terror toma forma en la pantalla de los compatibles y la palabra "atmósfera" alcanza su apogeo en esta obra de Infogrames. ¿Alguien lo duda aún? Uno de los mejores de siempre.



1993 THE 7TH GUEST

Llega el CD-ROM. Y con él, los primeros juegos en apuntarse a la nueva moda del almacenaje masivo. Montones de impresionantes escenas FMV intercaladas con rebuscados rompecabezas. El experimento funciona... a medias: los pomposos gráficos no logran disimular una cierta falta de ritmo narrativo.



1994 SYSTEM SHOCK

Puede considerarse que se trata del primer juego de acción adulta para PC. La propuesta de Warren Spector consigue algo que los demás sólo pueden soñar: un entorno absolutamente realista y pavoroso. Arrástrate, flota, escala y salta por la estación espacial tomada por SHODAN, el ordenador trastornado.



1995 I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

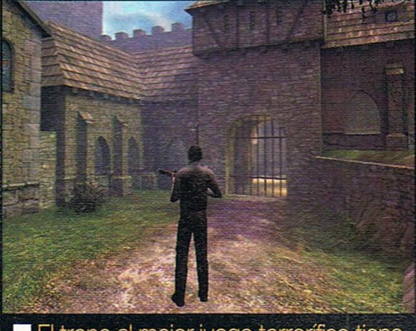
Presentaba cinco historias, cinco mundos virtuales. Una auténtica locura dentro del mundo de las aventuras gráficas. Por su concepto y realización, está claro que se trataba de un juego exclusivamente dirigido a un público adulto y mentalmente sano.

CON S DE SATANOFOBIA (MIEDO AL DIABLO)

SHADE: Wrath of Angels

Género: Aventuras/Acción · Desarrollador: Black Element Software · Disponible: Principios 2003


Los gráficos estarán a un nivel poco o nada habitual en juegos de aventuras.


El trono al mejor juego terrorífico tiene un nuevo aspirante.

Imagina un juego que aúne las dosis de acción frenética de *Max Payne*, la suntuosidad gráfica de *Mafia* y la terrorífica atmósfera de *Alone in the Dark*. Pues eso es lo que tratará de ofrecer, a grandes rasgos, *Shade: Wrath of Angels*.

Los detalles que han trascendido sobre la creación de Black Element aún son escasos y apenas se sabe nada sobre el argumento. Al parecer, la acción se desarrollará en un misterio pueblo de la Europa negra. El jugador encarnará a un personaje mitad humano, mitad demonio encargado de investigar una serie de fenómenos sobrenaturales. Sus pesquisas le llevarán a explorar sin desmayo hasta 60 escenarios diferentes.

A juzgar por las capturas y vídeos publicados hasta el momento, estas ambientaciones prometen variedad y secreciones de adrenalina a niveles industriales. El juego está siendo desarrollado bajo la atenta supervisión de Bohemia Interactive, la compañía responsable de ese clásico llamado *Operation Flashpoint*. Es un buen síntoma que hace prever un producto final de notable calidad.





1996
RESIDENT EVIL

Capcom y su gallina de los huevos de oro. Un calco perfecto de los pioneros *La noche de los muertos vivientes* y *Alone in the Dark*, con los cadáveres andantes del primero y la mansión y el ambiente opresivo del segundo. Su lanzamiento fue mucho más significativo para el formato consolero que para compatibles.



1997
REALMS OF THE HAUNTING

Una aventura con pequeñas dosis de acción que ofrece todos los elementos que se le pueden pedir a un clásico: una historia magnífica, numerosos puzzles perfectamente integrados en la trama y una ambientación única. A pesar de tratarse de una obra maestra, su paso por nuestro país fue prácticamente anecdótico.



1998
SANITARIUM

La primera aventura gráfica vista desde los ojos de todo un esquizofrénico. La realidad y los sueños se mezclan en un juego inquietante y terrorífico como pocos. Detallados gráficos, gran animación, buena música y un novedoso sistema de control dan como resultado una experiencia inolvidable dentro del universo lúdico.



1999
NOCTURNE

Un juego que hace perder la noción de la realidad. Su truco consiste en forjar una atmósfera opresiva (universo paralelo, años 30) y enfrentarte a una presencia maligna que amenaza a los seres humanos. Este juego de acción y aventuras es tan recomendable por su ambientación como difícil de encontrar. Lástima de algunos detalles técnicos que le restan interés.



2000
BLAIR WITCH, VOLUME 1: RUSTIN PARR

El juego por el que los viejos seguidores de *Alone in the Dark* llevaban años suspirando. Protegido por una famosa licencia cinematográfica y rebosante de buenas ideas, es tal vez el mejor juego de terror en lo que llevamos de siglo XXI. Sería una buena idea aprovechar que ahora está a precio reducido para hacerte con él.



2001
CLIVE BARKER'S UNDYING

El universo del escritor británico Clive Barker tiene ya su perfecta reencarnación en el mundo de los compatibles. El camarada Sánchez no dudó en puntuarlo con un 8'5 y calificarlo como "un juego con un argumento y ambientación fascinantes". Otro que en breve pasará a engrosar la lista de grandes juegos a precio de saldo.

Desde que Robin Hood conoció a Little John, las cosas cambiaron para el príncipe Juan. Junto a **un puñado de proscritos**, **se han propuesto** dejarle compuesto y sin novia, sembrar el caos desde su refugio **en el bosque de Sherwood**, su morada, y **que el perverso príncipe continúe Sin Tierra**.

Por J. Font

ROBIN HOOD

THE LEGEND OF SHERWOOD



Pongámonos en situación: Ricardo sigue en poder de los austriacos. Su hermano, el príncipe Juan, le ha cogido el gusto a la poltrona y no tiene la menor intención de pagar el rescate. Aquí arranca la historia de un joven aristócrata convertido en proscrito: Robin de Locksley.

Robin se enfrenta a la cohorte de barones normandos que apoya al príncipe Juan. Acusado de traición, ha sido despojado de sus bienes y declarado fuera de la ley, así que se refugia en el bosque de Sherwood junto a otras víctimas de la tiranía del malvado príncipe. De esta forma arranca una leyenda que ya lleva doce siglos a cuestas. Ha inspirado cuentos, películas y algún que otro videojuego, pero la adaptación virtual definitiva puede ser la que Spellbound Studios (creadores de *Desperados*) tiene entre manos en este momento. Al otro lado del Rin, nos esperaban los miembros del equipo de desarrollo para explicarnos cómo evoluciona su actual proyecto.

Por lo visto, el juego va en la línea de *Commandos*, título que ya sirvió de fuente de inspiración apenas encubierta para *Desperados*. Se te asignarán objetivos concretos, y para realizarlos deberás combinar las diferentes cualidades de los miembros de tu reducido grupo. “La campaña constará de 40 misiones independientes”, nos comentó el portavoz de la compañía, Andreas Speer. “En ellas llevarás a cabo acciones de infiltración y robo, atacarás castillos y tenderás emboscadas en los bosques de Sherwood”.





No faltará el concurso de arqueros con el que el sheriff pretende atrapar a Robin.

A la hora de diseñar estas misiones, los desarrolladores han optado por huir de la férrea linealidad de *Desperados*. El juego contará con un mapa desde el que escoger la siguiente misión entre varias posibles. En cuanto a la dificultad, podrás elegir entre tres niveles predeterminados al principio del juego, pero hay notables diferencias entre una misión y otra. Andreas Speer nos explicó que, además, "antes de enfrentarte a cada misión, podrás ir al bosque de Sherwood para escoger los personajes que te van a acompañar en ella".

Libertad en la espesura

Esto supone que la misma misión podrá afrontarse de varias maneras diferentes, con lo que se gana en flexibilidad y se deja abierta la opción de jugarla varias veces. Es evidente que cuanto menos escojas, más difícil será la partida. No obstante, el número máximo de personajes que



Eludir los campos de visión seguirá siendo la clave para no sucumbir.

podrás emplear variará de una misión a otra, aunque serás muy libre de afrontarlas con menos de los estipulados.

Una de las principales características de *Desperados* era que daba la opción de combinar acciones entre los distintos personajes. Spellbound está sacando aún más partido a esta eficaz idea en su nuevo juego. "Combinar los personajes será necesario en más de una ocasión, por ello hemos trabajado en una interfaz más intuitiva", explica Speer. Al igual que ocurría en su predecesor, los personajes guiados por la IA reaccionarán cuando entres en su campo de visión, lo que hará que salgan en tu busca o que, como mínimo, aumente su nivel de alerta.

JEAN-MARC HAESIG: "EL JUEGO TIENDE A PREMIAR LAS BUENAS ACCIONES"

El director creativo de Spellbound no tuvo el menor inconveniente en compartir con nosotros café, repostería y algunas reflexiones no menos jugosas.

GAME LIVE: ¿Qué pretendías conseguir cuando empezasteis a trabajar en este proyecto?
JEAN-MARC HAESIG: Una vez acabado *Desperados*, nos planteamos hacer un juego mucho más amplio, con mayor libertad para los jugadores y, consecuentemente, con más posibilidades estratégicas.

GL: ¿En qué afecta al juego que su protagonista sea un buen tipo?
J.H.: No sólo bueno, también era intrépido. El juego tiende a premiar las buenas acciones y penalizar la violencia indiscriminada o la brutalidad. Si sigues estas pautas, cada vez tendrás más aliados y las misiones te resultarán más fáciles.

GL: Sorprende que el juego sea tan flexible…
J.H.: Es que en *Desperados* la linealidad era tal vez excesiva. Por eso no tenía mucho sentido volver a jugarlo una vez completado. Esta vez no sólo podrás jugarlo en un orden distinto, sino también probar tácticas y composiciones de tu grupo diferentes.

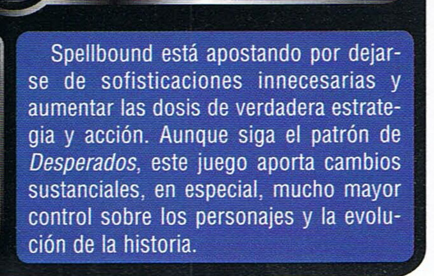
GL: ¿Por qué habéis remodelado el motor del juego?
J.H.: Durante el desarrollo de *Desperados*, nos dimos cuenta de que muchas de las animaciones de los personajes pasaban desapercibidas. En *Robin Hood* hay mucha más acción e incluso combates cuerpo a cuerpo, así que era necesario hacerlas perceptibles. Los escenarios también nos parecían excesivamente planos.

GL: ¿Os planteasteis el paso a las 3D?
J.H.: No, porque estos los juegos que lo hacen suelen ser más espectaculares en cuanto a gráficos, pero rara vez aportan elementos estratégicos que mejoren sustancialmente el juego. Además, obligan al usuario a utilizar un equipo potente y caro. Preferimos ofrecer un mayor número de opciones al jugador y corregir lo que era mejorable en *Desperados*.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Spellbound Studios
EDITOR:	Wanadoo
DISPONIBLE:	Noviembre



EN RESUMEN

Spellbound está apostando por dejarse de sofisticaciones innecesarias y aumentar las dosis de verdadera estrategia y acción. Aunque siga el patrón de *Desperados*, este juego aporta cambios sustanciales, en especial, mucho mayor control sobre los personajes y la evolución de la historia.


HORMIGAZ
EXTREME
RACING
Advertencia : la velocidad provoca un intenso hormigueo



Podrás tender emboscadas como las de las películas de este personaje.


El bosque de Sherwood es un buen lugar para practicar el tiro con arco.


La oscuridad o la niebla te ayudarán a pasar desapercibido.

La nueva ambientación supondrá también la aparición de armas nuevas, como las míticas espadas y arcos que caracterizan a Robin Hood. Esta novedad ha obligado a los desarrolladores a implementar una interfaz de combate capaz de asumir este tipo de peleas. Para ello, han asignado al ratón una función de trazado sobre la pantalla (al estilo *Black & White*), que sirve para ejecutar diferentes movimientos. El botón derecho te servirá para realizar movimientos defensivos con los que protegerte de los embates del enemigo. El resultado puede ser un ágil sistema de combate, rico en movimientos especiales que permitirán a tus personajes salir airosos de situaciones aparentemente desesperadas. Además, también podrás utilizar trampas para deshacerte del enemigo.

Está previsto que la dificultad de los combates sea variable, ya que se están introduciendo enemigos de distintos niveles. Cuanto más cerca estés del sheriff de Nothingham o de Juan Sin Tierra, más difíciles serán los combates. "Verás que los uniformes de los soldados cambian de color", comentó Jean-Marc Haessig, director creativo, "siempre en función de lo difícil que te vaya a resultar acabar con ellos en el combate cuerpo a cuerpo".

También se ha adaptado la IA de los soldados enemigos para que sean capaces de buscar la mejor posición y sacarle así el máximo partido a sus armas. Los arqueros buscarán puntos elevados mientras que los espadachines y lanceros intentarán rodearte. Especialmente peligrosos van a resultar los caballeros. Entre el amplio elenco de enemigos, vas a encontrar tanto enemigos ligeros como otros más pesados y capaces de descargar golpes mucho más efectivos.

Los desarrolladores han optado por huir de la férrea linealidad de Desperados

Además de tu reducido grupo de incondicionales, contarás con la ayuda de los *merrymen*, la pandilla de proscritos que se refugia contigo en los bosques de Sherwood. No tendrás un control directo sobre ellos, pero te ayudarán en algunas refriegas de gran envergadura. Pero esta ayuda tiene su precio. Los mendigos te darán información muy útil sobre aspectos de cada misión o incluso te desvelarán la posición de algunos objetos valiosos a cambio de unas monedas, mientras que los *merrymen* sólo se mantendrán fieles si no te conviertes en un bandido desalmado. Además, estos personajes son los responsables de la intendencia. Cuanta más gente haya en el bosque de Sherwood, más rápidamente construirán flechas y otras armas para emplear en los combates. Así que no te quedará más remedio que escoger bien a quién eliminas y a quién noqueas, ya que tus aliados no estarán de acuerdo con que elimines a alguien que no lo merece.

De cine

Spellbound ha optado por remodelar el motor de *Desperados* para esta ocasión. La nueva herramienta va a permitir una reproducción muy detallada de los nuevos entornos, que incluirán cinco castillos, tres intersecciones de caminos cercanos al bosque de Sherwood y el refugio de los proscritos en el mismo bosque. Las variaciones del aspecto de los escenarios se reducirán a introducir brumas o hacer que


Burlar a las patrullas de guardia no será una labor fácil.


Si la cosa se complica, no te quedará más remedio que huir.



Nada como un paseo por el bosque para estar en forma.

las partidas transcurran de día o de noche. Los campos de visión de tus personajes y los guiados por el ordenador se adaptarán a estas circunstancias, así que podrás elegir entre atacar a plena luz del día u optar por momentos en los que la visión del enemigo sea más reducida.

Los escenarios van a ser algo más grandes que en *Desperados*. Junto a los castillos, habrá núcleos de población llenos de vida, con sus callejuelas y sus casas diseminadas alrededor de los diversos recintos amurallados, como si la ciudad hubiese ido creciendo y ampliando su perímetro a medida que crecía la población, tal y como ocurría en la realidad.

Dentro de los castillos, encontrarás múltiples estancias que deberás cruzar para ir de un lugar a otro. En ellas toparás con todo tipo de sorpresas, incluidos vasallos que delatarán tu presencia a menos que los noquees a tiempo. Según explica Haesig, "además de crear escenarios muy grandes, hemos trabajado con efectos ópticos. Los contornos son menos angulosos y aumentan la sensación de tridimensionalidad, aunque el juego es en 2D".

Además del inteligente uso de efectos ópticos para dar sensación de relieve y aportar algo de verosimilitud, los desarrolladores han introducido otra importante novedad gráfica: los personajes serán un 125% más grandes que en *Desperados*. En palabras de Haesig, "uno de los problemas que tuvimos en nuestro anterior juego era que algunas de las animaciones, como la de amartillar el revólver, pasaban bastante desapercibidas. Con el aumento de tamaño, se va a conseguir que los personajes ofrezcan mucha más variedad de movimientos y los combates cuerpo a cuerpo sean mucho más espectaculares y fáciles de seguir y controlar".

No sólo el tamaño importa

Los personajes no sólo serán grandes, sino que también tendrán un aspecto impecable gracias a la utilización de un sistema de compresión de las texturas mucho más eficaz. De este modo, las que recubren los personajes han pasado de los 8 bits a los 256 sin que el rendimiento en pantalla se resienta lo más mínimo. Eso implica que podrás jugarlo, al igual que ocurría en *Desperados*, con equipos poco exigentes e incluso carentes de tarjetas 3D.

De momento, podemos confirmar que el equilibrio entre estrategia y acción está muy bien conseguido. La libertad a la hora de resolver los objetivos da a entender que el juego va a ser bastante más dinámico que *Desperados*, ya que no se limitará a resolver, uno tras otro, una serie de puzzles lógicos con un abanico de opciones limitado.



No vas a permitir esta boda, ¿verdad? O mejor sí y te ahorras dolores de cabeza.

LA COFRADÍA DEL BOSQUE

Como ya sabrás, Robin Hood no actuaba en solitario, sino que se hacía acompañar por fieles seguidores. Siempre supo sacar un partido excelente de sus cualidades.

ROBIN DE LOCKSLEY
El protagonista de todo y líder del grupo. Entre sus habilidades, destaca la de alcanzar objetivos con sus flechas a 100 metros de distancia. Es ágil, conoce el bosque y sabe explotar sus características.

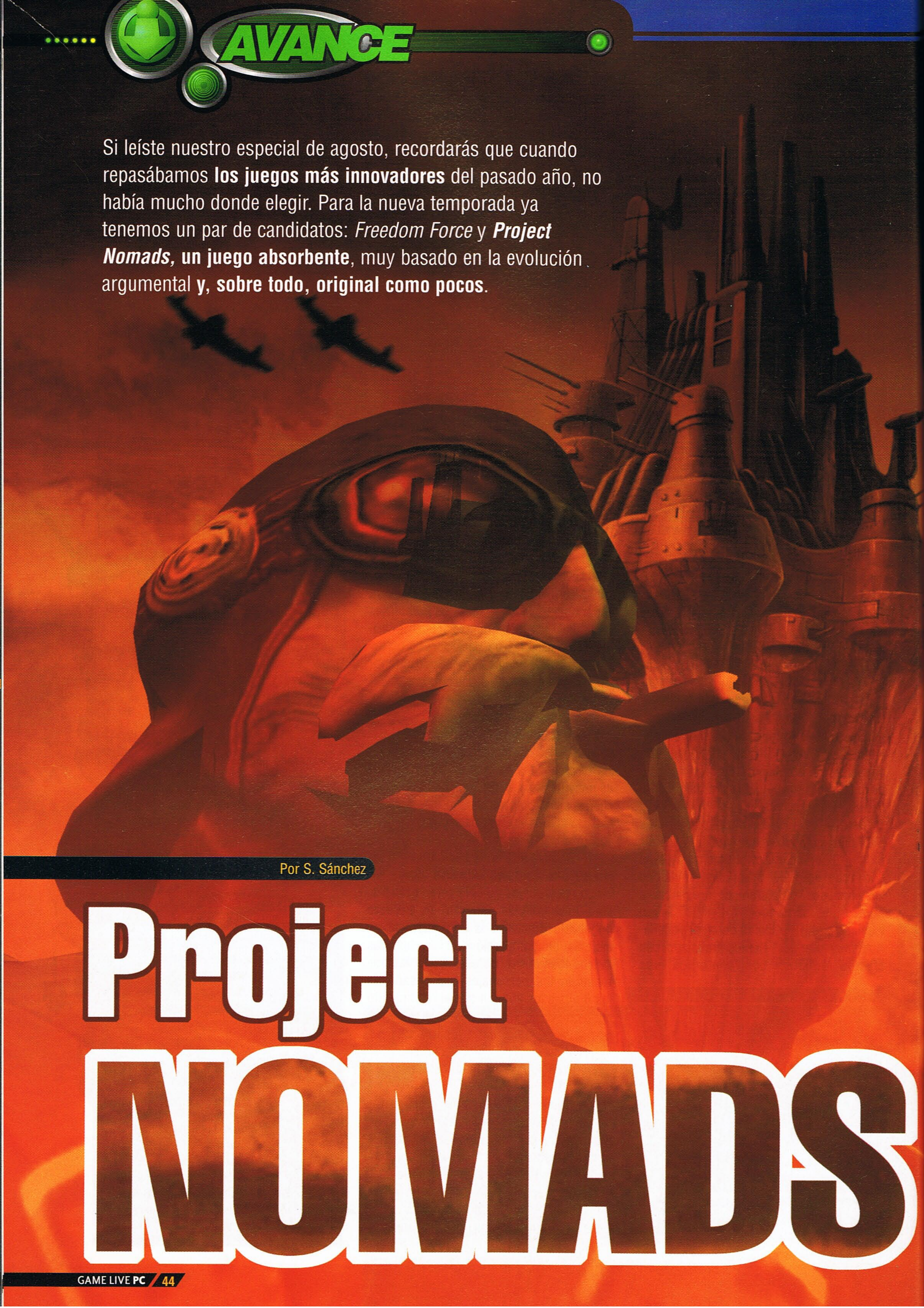
LADY MARIAN
La heroína de la saga. Robin tendrá que arrancarla de las garras de su tío, el príncipe Juan, y mantenerla a salvo en el bosque de Sherwood. Allí aprende a manejar el arco. Puede ser útil como auxiliar.

LITTLE JOHN
Con sus dos metros de altura y su descomunal fuerza, este mostachudo es capaz de dejar fuera de combate a varios enemigos a la vez o mover pesados objetos del escenario. Además, forja armas para la banda.

FRIAR IGNATIUS
Se sirve de su aire jovial y jocoso y de sus vestiduras para que nadie sospeche de él. Puede esconder cosas debajo de la ropa y pasarlas delante de los guardias sin levantar sospechas.

WILL SCARLET
Es muy resolutivo y no duda ni un instante en acabar con los enemigos caídos. Viste de color rojo sangre y lleva un gran escudo con el que protege a sus compañeros de las flechas enemigas.

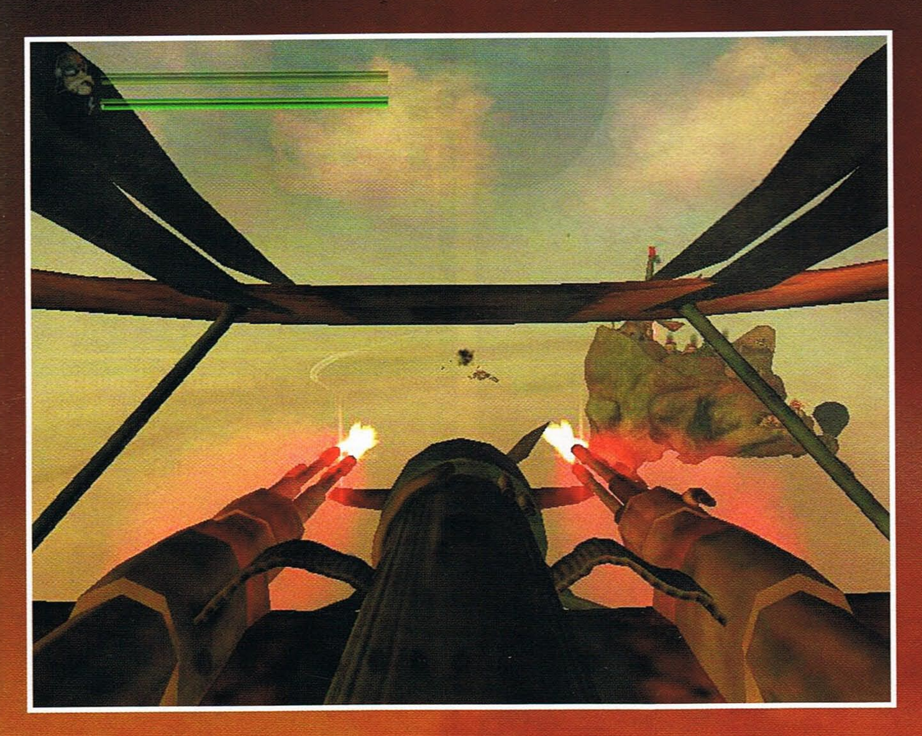
STUTELY
Un auténtico especialista en preparar trampas y emboscadas utilizando elementos de la naturaleza para no levantar sospechas. También utiliza una red par capturar a los enemigos y manzanas para distraer su atención.



Si leíste nuestro especial de agosto, recordarás que cuando repasábamos **los juegos más innovadores** del pasado año, no había mucho donde elegir. Para la nueva temporada ya tenemos un par de candidatos: *Freedom Force* y ***Project Nomads*, un juego absorbente**, muy basado en la evolución argumental **y, sobre todo, original como pocos**.

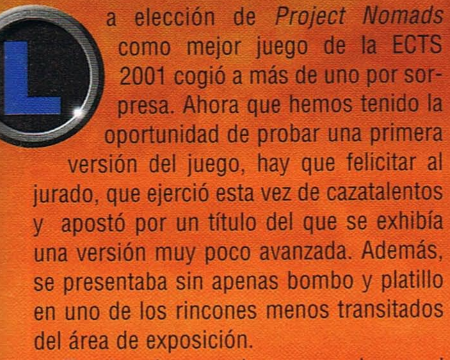
Por S. Sánchez

Project NOMADS









La elección de *Project Nomads* como mejor juego de la ECTS 2001 cogió a más de uno por sorpresa. Ahora que hemos tenido la oportunidad de probar una primera versión del juego, hay que felicitar al jurado, que ejerció esta vez de cazatalentos y apostó por un título del que se exhibía una versión muy poco avanzada. Además, se presentaba sin apenas bombo y platillo en uno de los rincones menos transitados del área de exposición.

Tras jugarlo, ya podemos anunciar que el argumento va a ser una de las grandes bazas de este interesante juego. La superficie de un planeta parecido a la Tierra explota sin previo aviso. La causa del desastre ha sido la eclosión simultánea de las larvas de unos bichos que se estaban incubando dentro del planeta. Los supervivientes se ven obligados a vivir en una serie de islas que flotan a gran altura debido a un cambio de la gravedad.

Tenemos un futuro apocalíptico similar al de la película *Waterworld*, sólo que en el aire en lugar de en el agua. Como en la película, los habitantes del planeta no son nada amigables. Al contrario, viven a la defensiva, evitando a otros grupos de seres humanos y haciendo desesperados intentos por sobrevivir en condiciones muy hostiles.

No podemos reprochárselo, ya que el mundo plácido y confortable que conocían ha sido sustituido por un infierno que, además, vive el enfrentamiento entre una corporación armada que pretende reunificar el planeta bajo un régimen fascistoide. Para colmo, una fuerza alienígena acecha más allá de las estrellas.



SUPERVIVIENTES

Después de la explosión, el mundo de *Project Nomads* está poblado por centinelas mecanizados, maestros constructores, skrits (insectos alienígenas) y los nómadas, que son los protagonistas:



GOLIATH

El gigante del grupo tiene una gran resistencia a los disparos enemigos, además de disponer de varias armas y hechizos de batalla. Eso sí, no anda sobrado de agilidad.



JOHN



Lo suyo es la ingeniería. A John le gusta diseñar nuevas máquinas que le ayuden en la defensa de su isla, a la vez que dispone de un hechizo que le permite lanzar bolas de energía.

SUSIE

La hechicera del grupo depende totalmente de sus habilidades mágicas defensivas y de su gran conocimiento tecnológico. Las construcciones de Susie son las mejores de los tres personajes.


Serán pocos los momentos en que puedas pisar una isla sin sufrir ataques.


Podrás utilizar el cañón en primera persona cuando debas encargarte de algún objetivo concreto.


Al tratarse de islas flotantes, los ataques aéreos serán una constante.

En la campaña para un solo jugador, deberás elegir uno de los tres personajes disponibles. Esta elección afectará directamente a la jugabilidad. Los candidatos serán el clásico forzudo que resuelve las situaciones a cañonazos; el viejo de complexión atlética, un término medio entre fuerza e inteligencia, y la chica, no tan hábil como sus compañeros en los combates pero capaz de construir mejores edificios.

Inicio comprometido

El juego empezará de forma un tanto accidentada, pero pronto pasarás a una especie de tutorial sobre el manejo de las islas flotantes como medio de transporte y bases militares. Para que ello sea posible, deberás acumular el único recurso disponible, la energía, y utilizarlo para construir edificios. Esta energía flota por los escenarios en forma de bolas azules y podrás recogerla de forma casi automática si construyes las instalaciones adecuadas.

Todos los edificios permitirán algún tipo de interacción, desde la posibilidad de repararlos hasta la de tomar un directo control de ellos. Una vez construyas la torre de navegación, estarás listo para empezar a moverte de un lado a otro, pero no creas que vas a tener una libertad total. En el modo para un solo jugador, los desplazamientos estarán limitados a ir de un punto de ruta a otro. Sólo se podrá acceder al siguiente cuando hayas completado todas las tareas asignadas en el anterior.

Aunque los protagonistas de *Project Nomads* podrán llevar armas y conjuros para defenderse, sobre todo en los momentos que sea necesario explorar islas, nada tendrán que hacer contra los ataques de cañones y vehículos aéreos enemigos. Para oponerte a ellos, deberás proceder a la construcción de defensas en tu isla. El problema es que vas a disponer de un espacio muy limitado, así que deberás meditar muy bien si va a serte más útil instalar una torreta o un cañón que esperar a que llegue el

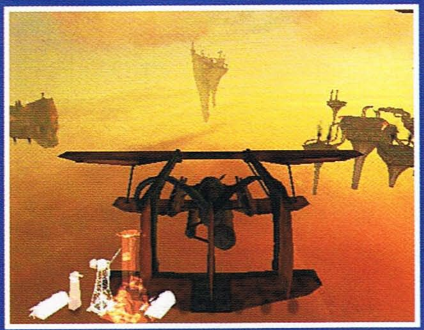

Los personajes podrán realizar pequeños saltos gracias al impulsor de la espalda.

DATOS

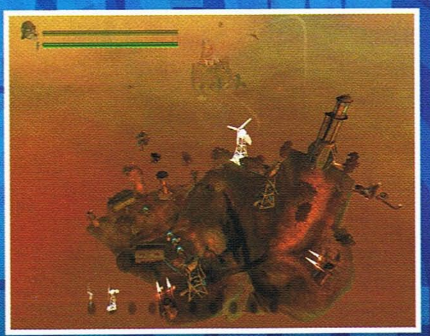
GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Radon Labs
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Octubre

EN RESUMEN

Uno de los juegos más originales de los últimos meses. Actualmente tiene problemas con la detección de las superficies y jugarlo produce la sensación de que avanzas sobre tierras movedizas. A pesar de ello, sus misiones son realmente trepidantes. Podemos hablar de un título prometedor.

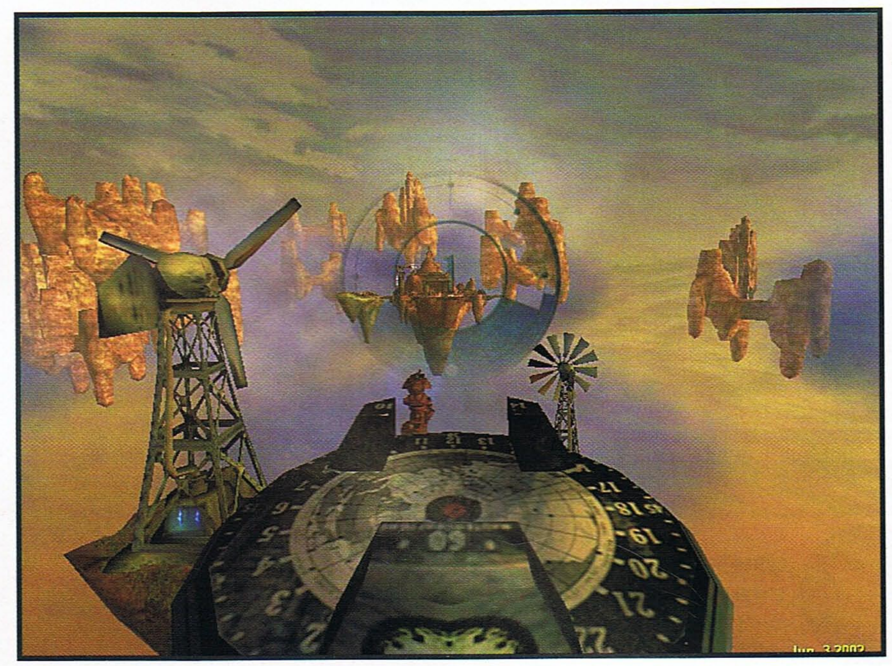

El biplano, aunque algo frágil, será un explorador de primera.


Los nómadas del futuro serán de lo más ecológicos.


El espacio es tan limitado que te las verás para colocar todos los edificios.

momento de dedicar ese espacio a otro edificio. La mayoría de las defensas serán automáticas, pero algunos cañones tendrán que controlarse manualmente. De esta forma, los disparos serán más precisos si tienes buena puntería, pero ello implicará dejar sin supervisión el resto de edificios, con lo que podrías llevarte más de un disgusto.




Desde el edificio de navegación podrás decidir si tu isla se desplaza o no.

Otra de las grandes cualidades de *Project Nomads* es que una vez construyas un hangar tendrás acceso a vehículos aéreos, al principio frágiles aeroplanos y más tarde algunos bombarderos. Si has jugado a *Red Ace Squadron*, el manejo de los aviones te resultará muy familiar, aunque verás que se ha simplificado bastante, ya que todas las funciones se asumen con el ratón.

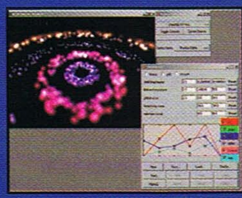
Artefactos y estructuras

En cuanto a la construcción de edificios, no sólo tendrás que estar atento al espacio disponible y su coste de energía, sino que cada estructura que se construya dispondrá de un número de reconstrucciones que te permitirá volver a utilizarla en caso de que la destruyan. Esto implica también que podrás robar estructuras al enemigo. Una vez destruidas, aparecerán representadas por unos iconos llamados artefactos que puedes acumular en tu cinturón para su próxima utilización.

El juego se basará en una campaña lineal muy bien estructurada y con un extraordinario argumento

Aunque la campaña individual sea bastante lineal, va a contar con un buen argumento y, por lo que hemos visto hasta ahora, emoción no va a faltar. El resto de emociones quedan reservadas para el prometedor modo multijugador. Por ahora está previsto que sólo puedan participar ocho jugadores y todavía no está del todo definido cómo será el sistema de juego final, pero al parecer consistirá en enfrentamientos entre dos equipo de cuatro personas. Cada uno de ellos contará con un capitán, que será el responsable de la construcción de estructuras y de pilotar la isla, que en el modo multijugador podrá desplazarse libremente. Los otros tres jugadores serán los que hagan de artilleros y pilotos de combate. Tanto en las partidas multijugador como en solitario, el motor Nebula Device, el que usa el juego, se encargará de que tengas la sensación de estar en un mundo vivo gracias a las transiciones día y noche y a los cambios climáticos en riguroso tiempo real.

EL MOTOR ALTRUISTA



Radeon Labs es la compañía responsable de *Urban Assault* y de *Project Nomads*, pero, además, son conocidos por su motor Nebula Device, que es el utilizado por ambos juegos. La gran peculiaridad de este motor es que su código está completamente a disposición de cualquier persona. Si estás pensando en empezar a desarrollar tu propio juego, Nebula Device es una buena opción. Además, soporta cualquier chip gráfico con Direct3D y OpenGL. En la web de Radon Labs (www.radonlabs.de) encontrarás el motor y una serie de tutoriales sobre su utilización.

Vuelve la madre de todas las guerras. Y lo hace con más virulencia que nunca. Hasta **los japoneses se suben al carro** de la exuberancia estratégica que pilota FireGlow **y llevan la guerra al**, en teoría, **más pacífico de los océanos**.

SUDDEN STRIKE II

Por J. Font



Mucho ha llovido desde que los chicos de FireGlow editaron el primer *Sudden Strike*, toda una reinterpretación en clave lúdica de la Segunda Guerra Mundial. Por desgracia, el juego tardó más de la cuenta en distribuirse en nuestro país, así que acabamos disfrutando de una tardía versión Gold que, para compensar, incluía también la posterior expansión. Pocos meses más tarde podremos hincarle el diente a la oportuna secuela. Pero eso no quiere decir que el juego no haya estado en desarrollo el tiempo suficiente. Al contrario, para tratarse de una secuela, es más que notable el trabajo realizado y el grado de originalidad de algunos aspectos concretos del juego.

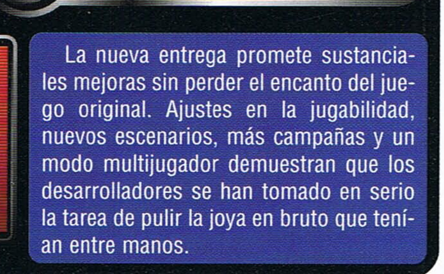
Una experiencia ampliada

Si algo caracterizaba la primera entrega era su alto (tal vez excesivo) grado de dificultad. Esta vez, los desarrolladores han apostado por una fórmula de juego más asequible. Según Martin Löhlein, director del proyecto, "se han incluido diferentes niveles de dificultad". En concreto serán cuatro. Cinco de los contendientes disponen de campaña propia y aparece un nuevo escenario, el frente del Pacífico. En él podrás reproducir los sangrientos intercambios de cortesía entre los japoneses y unos yanquis bastante irritados por lo que ocurrió en Pearl Harbor.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	FireGlow Games
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Diciembre

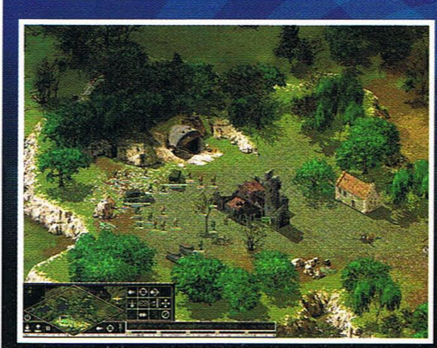


EN RESUMEN

La nueva entrega promete sustanciales mejoras sin perder el encanto del juego original. Ajustes en la jugabilidad, nuevos escenarios, más campañas y un modo multijugador demuestran que los desarrolladores se han tomado en serio la tarea de pulir la joya en bruto que tenían entre manos.

La llegada de nuevos contendientes y de un escenario distinto hará que los desarrolladores incluyan nuevas unidades y otorguen al jugador un mayor control sobre algunas de las que ya existían. Martín Löhlein asegura que "las diferencias entre las diferentes unidades ahora son mayores y se ha alterado el equilibrio entre ellas para aumentar el nivel de realismo y simulación histórica". Se prevé que encontremos cincuenta unidades nuevas y que, además, funcione de forma diferente todo lo que tiene que ver con el transporte de éstas.

El escenario bélico del Pacífico se basa en la sucesiva ocupación de islotes por parte del bando norteamericano, así que dispondrás de un control absoluto sobre las barcazas de desembarco y de los navíos de apoyo en este tipo de maniobras. También está previsto dar un mayor control de los aviones. Los escenarios albergarán campos de aviación desde los que



En algún mapa puedes utilizar los túneles para sorprender al enemigo.



Por fin habrá campos de aviación y un mayor control sobre los aviones.



Mover las tropas será mucho más fácil en esta secuela que en el original.



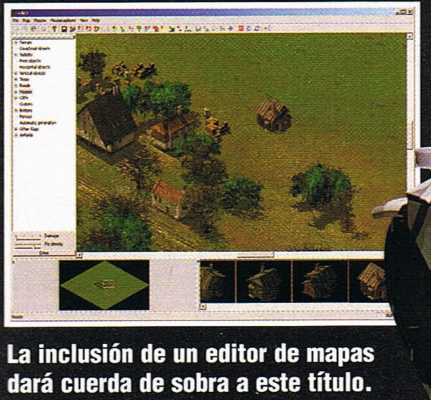
En ocasiones deberás controlar zonas de importancia estratégica para lograr tus objetivos.

podrás dirigir tu flota aérea y que podrán ser tomados al asalto.

En cuanto al transporte, se está simplificando para que los vastos escenarios dejen de ser un obstáculo. En la nueva entrega podrás colocar infantería de apoyo sobre los vehículos blindados o utilizar infraestructuras ferroviarias para llevar unidades de un lado a otro. En este último caso, tendrás la opción de echar mano de armas nuevas y de divertidas tácticas como el sabotaje de los convoyes ferroviarios o el uso de túneles para cruzar el escenario de forma más rápida.



En los desembarcos tendrás control directo sobre barcazas y acorazados.



La inclusión de un editor de mapas dará cuerda de sobra a este título.

Los escenarios también experimentarán cambios sustanciales, tantos que serán incompatibles con los de la versión anterior. Utilizarán la misma vista isométrica, pero permitirán distribuir por plantas a las unidades que se encuentren dentro de los edificios. De este modo, se podrá aumentar el rango de visión y su efectividad contra el enemigo. Cuando selecciones un edificio, podrás ver en la parte superior de la interfaz las unidades que alberga y podrás seleccionarlas de manera independiente para distribuirlas por la superficie de éste. Algo parecido ocurre con los vehículos de transporte para que no te veas obligado a vaciar un camión para seleccionar un par de soldados.

Esta secuela será más asequible que el original y dispondrás de un control mayor de tus unidades

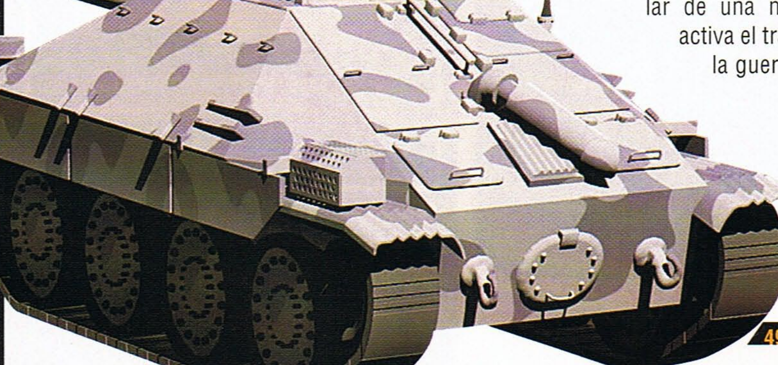
La meteorología también tendrá mayor protagonismo en la nueva entrega. Las condiciones adversas, por ejemplo, harán que se reduzca el rango de visión de las unidades e incluso se dificultará su avance. Como explicaba Löhlein, un claro ejemplo de adversidades que limitarán el campo de visión "serán la lluvia y la nieve".

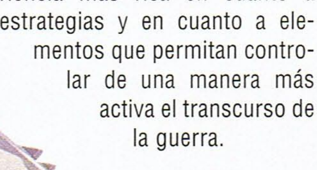
Batallitas en grupo

La ausencia de escenarios independientes se verá contrarrestada con la inclusión de un editor de escenarios y, en menor medida, por la posibilidad de cambiar los parámetros de las misiones de la campaña. También se ha trabajado en un modo multijugador de hasta ocho jugadores.

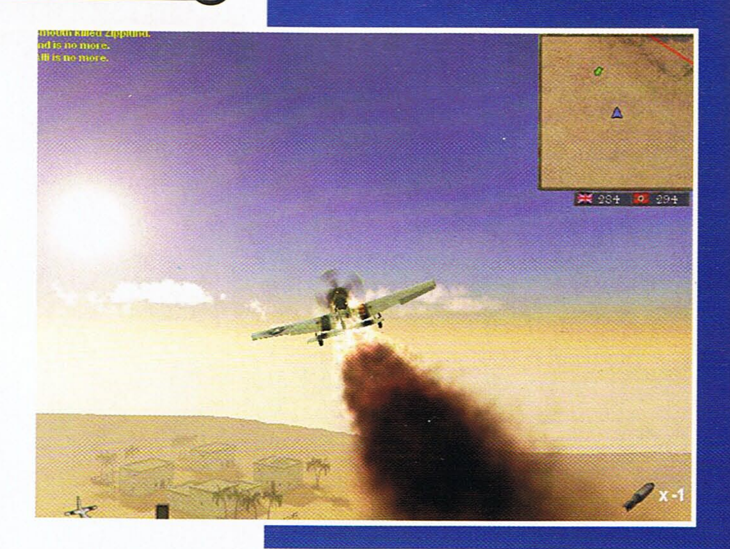
FireGlow ha trabajado duro para corregir las deficiencias de su anterior entrega y mantener el mismo estilo de juego. No faltarán las batallas multitudinarias ni las carnicerías a gran escala. De hecho, continuará sin tenerse muy en cuenta la experiencia de las unidades, ya que no las conservarás de una misión a otra salvo en una parte de la campaña norteamericana.

Sí que es cierto que los prólogos narrativos que preceden a las misiones van a ser mucho más elaborados y claros. Además, está previsto que llegue a España totalmente traducido. De este modo, te será más fácil intuir qué tipo de unidades debes emplear para realizar tus objetivos. En definitiva, la nueva entrega promete ser una experiencia más rica en cuanto a estrategias y en cuanto a elementos que permitan controlar de una manera más activa el transcurso de la guerra.





Cada día que pasa, nos convencemos más de que **éste va a ser el juego de acción multijugador que tanto esperábamos**. Sí, es otro juego sobre la Segunda Guerra Mundial, pero con una **libertad incluso mayor que** la que otorga ***World War II Online***. Y mucho más accesible y dinámico.



Por S. Sánchez

BATTLEFIELD 1942

Este juego fue una de las sorpresas más agradables de la pasada E3. Apareció casi sin previo aviso, pero acabó convertido en uno de los invitados de lujo a la fiesta del software. En él, visitarás de nuevo los campos de batalla de la Segunda Guerra Mundial. Y no en la piel de un héroe consumado o a punto de consagrarse, sino como simple pieza del engranaje bélico, frágil soldado incapaz de marcar la diferencia por sí solo.

En *Battlefield 1942*, podrás integrarte en los ejércitos americano, alemán, británico, ruso o japonés. Luego deberás elegir qué clase de soldado debes ser, pero eso no va a limitarte mucho, ya que los reclutas de este juego son versátiles y pueden pilotar varios tipos de vehículos distintos, por mucho que su especialización les capacita para conducir mejor un tipo determinado de ellos. Cada una de estas clases contará con un arma o habilidad característica y un arma secundaria, y la mayoría también llevarán granadas. Cuando un soldado caiga en el campo de batalla, dejará en el suelo su mochila y su arma. Eso quiere decir que, si la recoges, podrás cambiar automáticamente de clase.

Diferencias sustanciales

Si el juego se limitase a lo que hemos contado hasta ahora, no diferiría mucho de *Team Fortress* o los modos multijugador de *Medal of Honor* y *Return to Castle Wolfenstein*. Y el caso es que sí difiere, porque vas a tener la posibilidad de tomar el control de 35 vehículos y estructuras.

Tanto la campaña como las batallas instantáneas seguirán el mismo patrón. La mayoría de las veces, el objetivo de partida será la conquista o defensa de una posición determinada. Cuando empiecen las partidas, tal vez encuentres algún vehículo aparcado. Nada te impedirá utilizarlo, y si la plaza de piloto está ocupada, podrás asumir la de pasajero o artillero, según el caso.

Entre los vehículos disponibles, encontrarás varios modelos de tanques, artillería móvil, jeeps, barcazas, portaaviones y aviones. Todos ellos serán muy fáciles de controlar. Para que te hagas una idea, los aviones podrán manejarse simplemente con el ratón. Está claro que *Battlefield 1942* no va a ser un simulador, sino un



Podrás dar órdenes diversas con sólo pulsar una tecla.



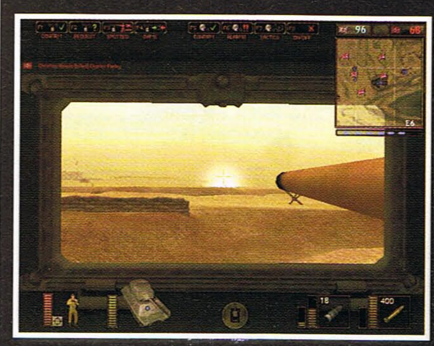
DATOS

GÉNERO:	**Acción**
DESARROLLADOR:	**Digital Illusuions**
EDITOR:	**Electronic Arts**
DISPONIBLE:	**Septiembre**



EN RESUMEN

Las posibilidades multijugador de *Battlefield 1942* lo convierten en un juego con un gran porvenir. La libertad una vez dentro del juego es total, con lo que no nos extrañaría, superados sus leves problemas de optimización, que se convierta en un digno sucesor de *Day of Defeat*.



Esperamos que se te dé bien apuntar a voleo, porque así es como va a funcionar *Battlefield 1942*.



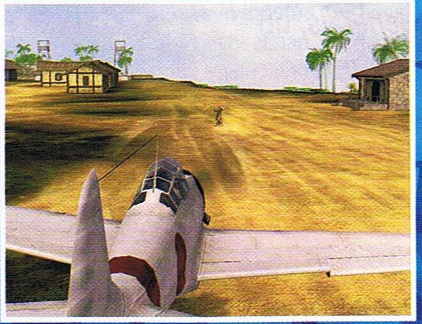
En las partidas de conquista, deberás elegir alguna de las bases disponibles para salir.



Aquí tienes un bonito tanque esperando a ser utilizado.



Destruir vehículos con una ametralladora es difícil, pero no imposible.



Si lo tuyo es volar, tranquilo, porque el juego también te permitirá pilotar aviones.

juego de acción con elementos de estrategia y muchos vehículos. También podrás acceder a las posiciones de artillería defensivas.

Soldados como nosotros

Para que sea más sencillo manejarse en el campo de batalla, podrás elegir entre varias perspectivas de juego, tanto en primera como en tercera persona. La tercera persona otorgará una seria ventaja a los vehículos, que tendrán mejor perspectiva para defenderse de ataques desde atrás. Para compensar, en tercera persona no dispondrás de punto de mira, así que, si vas solo, deberás alternarla con la primera cuando quieras disparar.

Con tanto vehículo y tantas posiciones, parece claro que *Battlefield 1942* va a ser un juego de los que dan lo mejor de sí mismos en el modo multijugador. Hasta 64 jugadores en dos bandos (por lo visto hasta ahora) podrán enfrentarse en las inmensas arenas virtuales. Los modos de juego múltiple irán desde el deathmatch por equipos a la captura de bandera y la guerra de conquista.

Para que la comunicación sea más sencilla durante el juego, tanto en las partidas en solitario como en las multijugador habrá un menú en la parte superior al que se puede accederse mediante las teclas de función. Este menú te permitirá dar órdenes a tu equipo, establecer tácticas o pedir apoyo.

Pese a ser un simple recluta, podrás controlar hasta 35 vehículos y estructuras diferentes

Si has probado la demo del juego, habrás notado que no está demasiado optimizada y se ralentiza mucho en equipos de gama media, pero la versión que hemos podido probar está mucho mejor. Es decir, que parece muy probable que la versión final funcione bien en todo tipo de equipos sin pedir unos requisitos mínimos exagerados.

ROMAIN DE WAUBERT: "HEMOS RECREADO LA SENSACIÓN DE ESTAR EN UN CAMPO DE BATALLA"

Romain de Waubert, el diseñador jefe de *Battlefield 1942*, ha compartido con nosotros algunas de sus impresiones sobre el juego que pretende remover los cimientos del género de acción.

GAME LIVE: ¿Es la inclusión de vehículos y estructuras defensivas la característica más destacable del juego?

ROMAIN DE WAUBERT: ¡Por supuesto! La mayoría de juegos de acción han utilizado la misma receta durante los últimos diez años: métete en una habitación y dispara a todo el mundo. Con la inclusión de vehículos hemos recreado la sensación de estar inmerso en un campo de batalla en lugar de ser un comando que supuestamente debe derrotar solo al Tercer Reich.

GL: ¿Cómo se consigue el equilibrio entre soldados, vehículos y estructuras?

R.d.W.: Hemos tenido a 1.000 personas probando la beta durante dos meses. No ha sido fácil equilibrar los enfrentamientos entre vehículos. Cada uno puede enfrentarse a situaciones muy diferentes. Ésa es la causa de que hayamos pasado tanto tiempo poniendo los vehículos a punto.

GL: ¿De qué os sentís más satisfechos?

R.d.W.: La interminable cantidad de combinaciones de vehículos terrestres, marítimos y aéreos aporta un tipo de acción nunca vista. Después de haberlo jugado durante un año, sigo descubriendo nuevas formas de afrontarlo. Se puede plantear tanto como un juego de acción frenético como uno de equipo muy táctico.



El equipo de *Battlefield 1942* al completo. Romain de Waubert es el segundo por la derecha.

FRONTLINE ATTACK
War over Europe

Mientras el mundillo de la estrategia militarizada se prepara para la llegada de *C&C: Generals*, no paran de salir juegos a la vieja usanza que empiezan a hacer sus pinitos en el nirvana de las tres dimensiones. Pues nada, bienvenido sea.

Por O. Garcia

Está visto que hoy día, si no eres tridimensional, no vales para nada. De un tiempo a esta parte, todos los juegos se apuntan al carro de las 3D convencidos de que así ganarán más adeptos al furor tecnológico. Ni siquiera viejos clásicos de la ETR en 2D, como *Warcraft* o *Command & Conquer*, se han salvado de la quema general y han preferido olvidar sus ancestros para refugiarse en el mantra global: 3D o muerte.

Y a pies juntillas les siguen otros títulos, como este *Frontline Attack: War Over Europe*, que confía dar lo mismo de siempre pero en coordenadas X, Y, Z. Pese a todo, como la lucha se prepara cruenta entre tantos aspirantes, el único modo de dirimir sus diferencias pasa, una vez más, por apartados como la jugabilidad, la diversión y la originalidad.

Por de pronto, *Frontline Attack* tiene poco de original. Recrea por enésima vez el eterno conflicto de la Segunda Guerra Mundial poniéndonos en la piel de alemanes, aliados o soviéticos en diversas de la batallas épicas comprendidas en el periodo 1941-1944. Estas batallas abarcan la práctica totalidad de Europa: desde la consabida invasión de la URSS hasta la liberación de Francia pasando por la cruda campaña italiana de 1943.

En realidad, el rigor histórico del juego tampoco es que sea exagerado: se trata más bien de reproducir combates a pequeña escala entre, sobre todo, unidades blindadas e infantería. En este sentido, la aviación juega un papel puramente de apoyo, como viene siendo norma en este tipo de juegos. Podrás contar con aviones de reconocimiento y con bombarderos ligeros o pesados, pero poco más. Y es que la estrella de la función son los carros de combate. O, más bien, los vehículos blindados. Porque a lo largo de los enfrentamientos irás descubriendo las posibilidades no sólo de los tanques (están los famosos de toda la vida, desde el Sherman americano hasta la mole del King Tiger), sino también cazacarros, artillería autopropulsada o vehículos de minado y desminado.

Estos camiones son los Núñez & Navarro de *Frontline Attack*.

Esos hombretones

Con todo, la infantería no quedará relegada a un segundo plano. De hecho, su uso puede ser imprescindible en determinadas misiones, no sólo por su capacidad para aprovechar el entorno urbano en tareas defensivas, sino también para arrasar con búnkeres y demás obstáculos que pueden suponer un duro hueso para los tanques. Además, la existencia de unidades especiales



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	In Images
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Octubre

EN RESUMEN

Frontline Attack agrupa un buen puñado de las ideas más manidas de la estrategia en tiempo real y las rejunta en un mejunje aderezado con una presentación en 3D. Esperemos que tal acumulación de buenas intenciones no acabe estresando a nuestro equipo, nuestro ratón y nuestras neuronas.



Visibilidad reducida durante la noche. Como tiene que ser.

le añade un buen toque de variedad y posibilidades tácticas. Eso sí: mantengo mis reservas sobre si tanta especialización será aprovechable en un enfrentamiento a gran escala, cuando el ratón no pare de echar humo.

Por suerte, para que no cunda el alboroto y puedas moverte con total comodidad en el campo de batalla, *Frontline Attack* contará no sólo con un montón de atajos de teclado que empequeñecerían los de cualquier simulador de vuelo, sino también con una cámara que funciona a la perfección y que permite rotar el escenario a tu gusto al tiempo que añade la función de zoom.

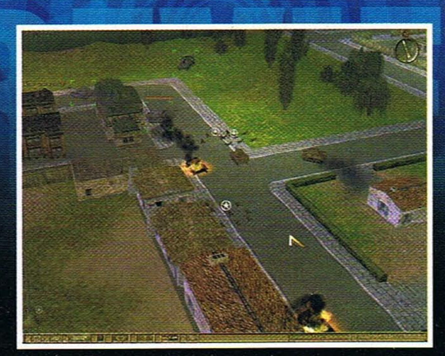
El juego incluye diversas batallas épicas que se desarrollaron en Europa entre 1941-1944

Para sumar más adrenalina al invento, no deberás ocuparte únicamente de llevar a tus valientes soldaditos a la victoria, sino que también tendrás que administrar recursos y construir edificios y defensas. Los recursos provendrán (para variar), de minas y fábricas, que en determinados escenarios pueden llegar a ser el bien más preciado.

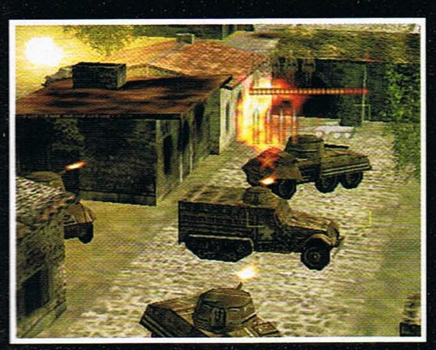
Por aquí se entra

Un giro agradable respecto a otros juegos por el estilo es que aquí no basta con indicar el lugar donde quieres edificar y esperar felizmente que florezca la construcción. Los edificios son levantados por unos camiones que acceden al mapa a través de un punto predeterminado, de modo que ordenar una construcción en la otra punta del escenario puede hacerte perder un tiempo precioso. Y no sólo eso, sino que, si el enemigo se apodera de tu punto de entrada de refuerzos (por aquí no sólo entran camiones de construcción, sino también infantería y vehículos), ya puedes dar por terminada la partida si no lo recuperas a tiempo. De este modo, se representa de forma esquemática la eterna problemática de las líneas de suministros que desde el inicio de los tiempos ha quitado el sueño a más de un general.

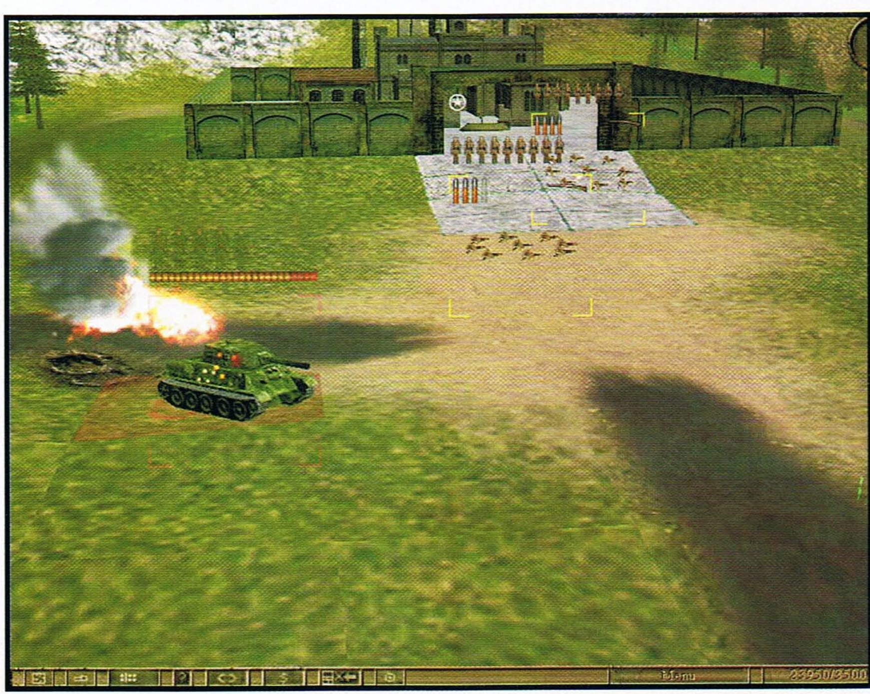
A priori, sólo podemos sumarle aciertos y buenas intenciones a este juego: se basa en la Segunda Guerra Mundial, los elementos tácticos importan, la logística es fundamental, el entorno es deformable, los gráficos tienen un nivel excelente (mención especial para las explosiones) y todo viene en 3D. Eso sí, la beta que hemos tenido ocasión de probar aún presentaba serios problemas de optimización, así que quizás sea necesario un equipo de lo más potente para sacarle todo el jugo a esta hidra de cien cabezas.



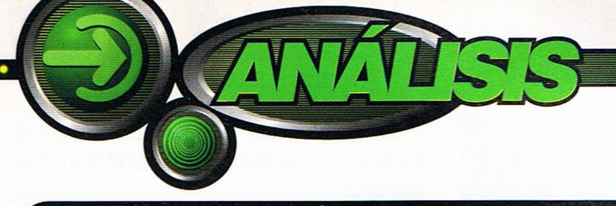
Los enfrentamientos urbanos conformarán una de las grandes bazas del juego.



El nivel de zoom del juego es impecable.



Lo habitual será que la infantería ocupe posiciones y los tanques las arrasen.



ANÁLISIS A LA CONTRA

THE SUM OF ALL FEARS

Os habéis pasado cuatro pueblos con este juego, que no será el más original del mundo pero tampoco es el bodrio infumable del que vosotros habláis. La estructura de misiones puede parecer repetitiva a los que están hartos de acción táctica, como parece que le pasa a vuestro redactor de turno. Es cierto que es más sencillo que de costumbre y que se han suprimido detalles importantes como la planificación previa y las comunicaciones radiofónicas, pero tampoco está mal simplificar una fórmula que funciona para que todos (no sólo la élite) podamos disfrutarla. Además, es injusto insistir tanto en los problemas de inteligencia artificial de los aliados, ya que la idea del juego es que cumplas los objetivos basándote principalmente en el grupo que tú manejas, y sobre ése tienes pleno control. Me parece una valoración demasiado dura para un juego que lleva el sello de calidad Red Storm y está muy equilibrado: es más sencillo que los demás *Rainbow Six* sin por ello perder realismo.

Marcos Sanz (e-mail)

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live - C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixoiberica.com indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS



Que sepas que aquí hace un calor insufrible y que estamos a años luz de la playa, así que trabajar en este panfleto está siendo estos días incluso peor que de costumbre. Pero aquí todos hemos ganado alguna que otra medalla al trabajo. Además, ¿tú oyes a alguien quejarse?

La filarmónica de Viena estrena directora. Según Sánchez, una chica demasiado alta y con cara de pepino.

Faltan cuatro semanas:

Se suceden las deserciones: Sánchez sigue intentando que el rayo láser le permita rescindir su contrato con las ópticas y Echarri está en Mallorca, coincidiendo con un Ripoll en avanzado estado de degeneración etílica en un par de conciertos que organizaban por allá.

Faltan tres semanas:

Font tiene una infección de nombre impronunciable que hace que venga al trabajo con la cabeza vendada, como si fuese un herido de la guerra del 14. Parece que la venda evita que se le escurran las ideas, como de costumbre, porque está más prolífico que nunca y algunos de sus textos parecen tener sentido.

Faltan dos semanas:

El tema a debate es si la nueva Lara Croft (la modelo, se entiende) da o no el pego. El camarada Garcia es un firme partidario, pero Sánchez opina que es demasiado alta, que para mirarla a los ojos necesitaría un andamio, y que la Lara virtual (la auténtica) debía andar poco por encima del 1,70.

Falta una semana:

Garcia y Echarri se dan a la fuga para asistir al festival de Benicàssim, sólo que Echarri llega y Garcia se pierde por el camino y acaba tomando el sol al pie de un rascacielos lleno de ingleses borrachos en Lloret de Mar. Al volver, se cruzan con Sánchez, que ya ha empaquetado su compatible y se dirige a Valencia para participar en la Campus Party.

Hora cero:

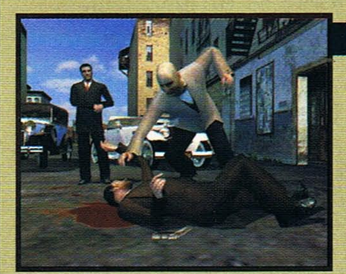
Apuramos al máximo para cerrar antes del puente de la Virgen, porque Nava quiere estrenar soltería a lo grande, en las fiestas del pueblo de su padre, que al parecer son de órdago. Así que a correr toca. Aunque, con vacaciones en el horizonte, todo es un poco más llevadero.

JUGADORES HABITUALES



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Aunque el juguetero loco de *Syberia* tenía números para ser considerado a la vez bueno, feo y malo del mes de agosto, quien mucho abarca poco aprieta. Así que se ha quedado sin Óscar, por mucho que haya batido el récord absoluto de nominaciones.



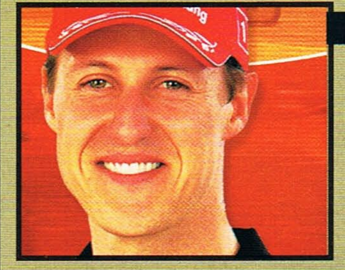
EL BUENO

Los mafiosos pertenecen a ese tipo de malos refinados y de modales exquisitos que tienden a parecer buenos. O al menos, mejores de lo que son. Los de *Mafia* son tan cínicos y brutales como de costumbre, pero al jugar con ellos no puedes evitar pensar que al otro lado de la ley la hierba no parece mucho más verde.



EL FEO

Un ratón es un ratón, por mucho que lo peines a cepillo y le pongas una camiseta de repartidor de helados y pantalones de seminarista. Y Stuart Little es un ratón. Un mísero roedor. Un animal mezquino y feo, con permiso de Pixie, Dixie y del ratón azul que volvía loco al pobre Jerry. Júzgalo con objetividad, ¿cómo puede alguien en su sano juicio verle guapo?



EL MALO

Estamos hartos de este tipo. Michael Schumacher es la personificación de todo aquello que odiamos: arrogante, carismático, forrado de pasta... Y encima, gana siempre, como Lance Armstrong y toda esa gentuza empeñada en convertir el deporte de élite en una soporífera rutina. A ver si se retira ya y deja de dar la brasa.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma Textos de pantalla — Voces

Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.

Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.

Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.

Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.

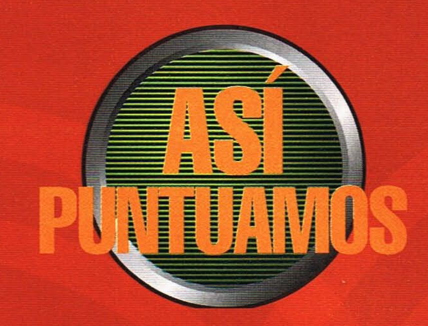
En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.

Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.

Si tiene o no restricciones de edad.

Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.

Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



ASÍ PUNTUAMOS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

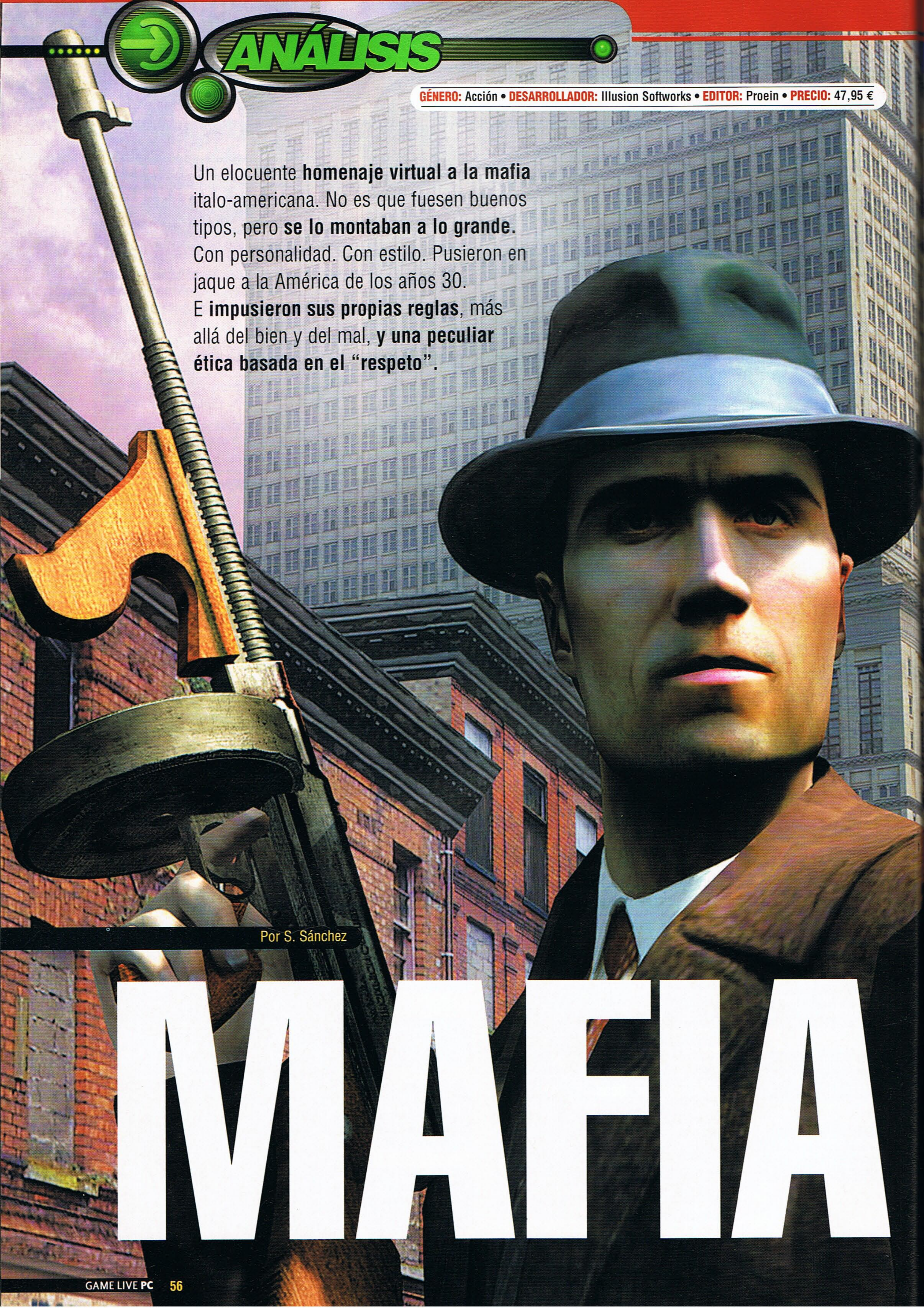
4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Illusion Softworks • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 47,95 €



Un elocuente **homenaje virtual a la mafia** italo-americana. No es que fuesen buenos tipos, pero **se lo montaban a lo grande.** Con personalidad. Con estilo. Pusieron en jaque a la América de los años 30. E **impusieron sus propias reglas**, más allá del bien y del mal, **y una peculiar ética basada en el "respeto".**

Por S. Sánchez

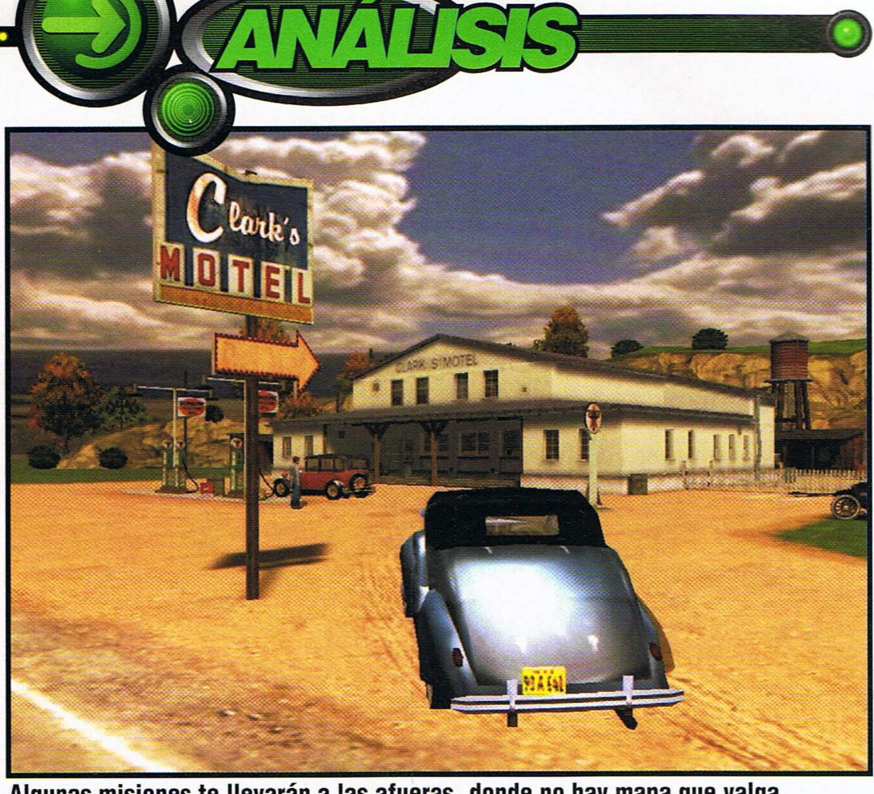
MAFIA





Sabíamos mucho de *Mafia*. Habíamos diseccionado la beta de avance y seguido la pista del juego por ferias y exhibiciones varias. Pero tener una copia final en nuestro disco ha sido todo un acontecimiento. El juego te atrapa desde su escena de arranque. Recorres una ciudad virtual que tanto podría ser Chicago como Nueva York o San Francisco. De fondo, suena una sintonía que se ajusta a la perfección al ritmo de las imágenes. La inmersión es completa. Los sentidos se agudizan. La mente se predispone a disfrutar de un festín de buen software.

Un inciso. La idea original era utilizar el motor de *Hidden & Dangerous 2* para *Mafia*. Pero a medida que avanzaba el proyecto original, en Illusion se dieron cuenta de que tenían algo grande entre manos, y que el juego bien merecía una herramienta capaz de desarrollar todo su potencial. Y es que, como pronto veremos, *Mafia* es un juego de acción que también tiene mucho de juego de carreras.



Algunas misiones te llevarán a las afueras, donde no hay mapa que valga.


Hay maneras más efectivas de borrar tus huellas.

Así nació este motor con nombre de producto químico: LS3D. Se trata de una excepcional herramienta que Illusion piensa utilizar en futuros juegos. Con ella, se ha conseguido un extraordinario nivel de detalle y una física de vehículos e individuos altamente competitiva. Sólo tiene un pequeño gran problema: es un motor muy exigente. Jugar a *Mafia* con todas sus opciones gráficas sólo está al alcance de equipos por encima del Gigahercio y 512 MB de RAM. E incluso con una máquina así, es necesario optimizar algunas opciones gráficas si se quiere jugar fluido. Para jugar al juego con ordenadores más modestos, se hace imprescindible una visita a la pantalla de configuración.

Un juego excelente al que ha faltado pulir algunos detalles para convertirse en clásico

Los crímenes del taxista

Fin del inciso. Dejemos de hablar de tecnología. En *Mafia* hay más, mucho más. Para empezar, una gran historia, muy bien desarrollada y ambientada. Y cuajada de tópicos y lugares comunes sobre el mundo del hampa tal y como suele retratarlo el cine. Tópicos que, en este caso, son bienvenidos.

Tommy, el protagonista, empieza el juego siendo un honrado taxista. Una noche, unos individuos suben a su taxi y le hacen a punta de pistola una oferta "que no puede rechazar". O coopera o coopera. Así es la primera misión del juego. Conduces de noche y en una ciudad que no has tenido tiempo de empezar a conocer. Debes darle esquinazo al coche que os persigue. Es mucho más rápido que el tuyo. Y está repleto de individuos con la fea costumbre de disparar mientras te persiguen.

El juego no permite ajustar los niveles de dificultad. Y esta primera misión es muy difícil. Eso sí, en cuanto consigas deshacerte del vehículo perseguidor, disfrutarás de un relajado paseo en compañía de tus nuevos amigos mafiosos. El preludio de lo que te espera y la oportunidad de irte familiarizando con el mapa.

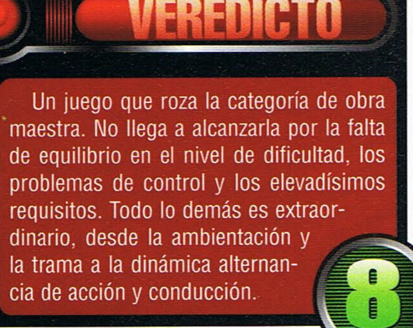
Pronto compruebas que aquí el grado de dificultad es poco menos que imprevisible. No va aumentando de forma escalonado, sino que depende de objetivos concretos. Algunos son sencillísimos. Otros, excepcionalmente difíciles. Los segundos suelen apelar sobre todo a tus sufridas neuronas y a tus reflejos. Además, no puedes grabar la partida en cualquier momento, ya que eso se hace de forma automática, cuando superas determinadas fases de una misión. Moraleja: nadie dijo que la vida de gángster fuera a ser fácil.

Genio del mal

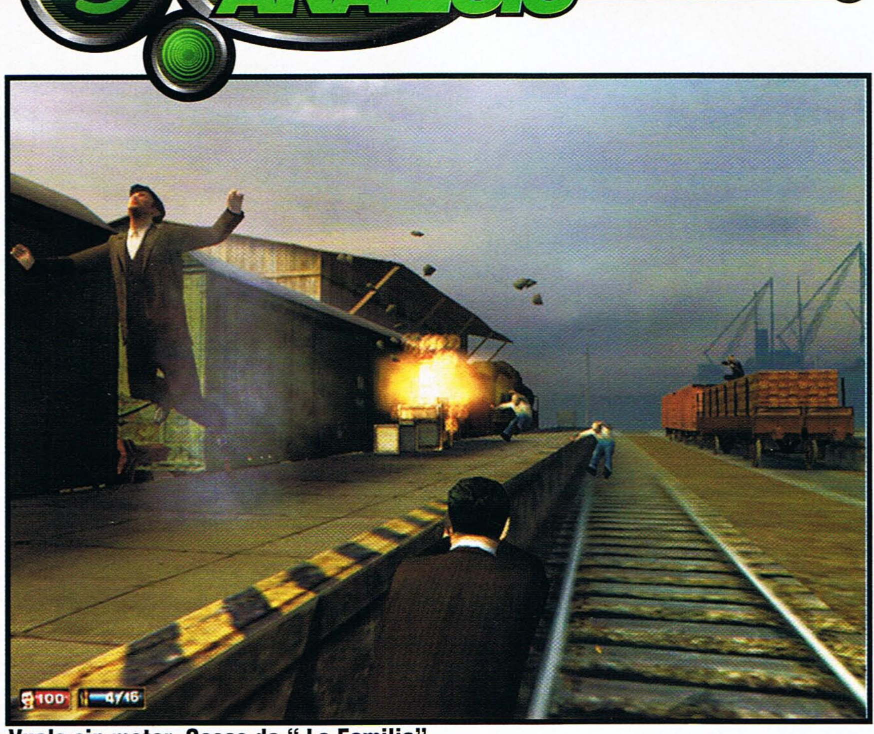
Tras cada misión superada, te esperan varias recompensas. La primera, la escena cinemática de rigor, realizada también con el motor del juego. Sirven para que vayas preparándote para la siguiente, conozcas tus objetivos y aprecies el soberbio trabajo de animación realizado por Illusion Softworks. En estos vídeo asistes también a la progresiva transformación de Tommy en un criminal consumado. Parece que lo del taxi no era lo suyo, porque se le ve muy predispuesto a dejarse seducir por el dinero fácil y el "respeto" que garantiza pertenecer a "la Familia". Con el tiempo, verás que no siente el menor remordimiento. En fin, nacido para ser gangster.

Aunque por mucho que lo








Vuelo sin motor. Cosas de " La Familia".

lleve en los genes, Tommy tendrá que ganarse la confianza de sus superiores. Y eso se consigue jugándose el pellejo en 20 misiones, a cuál más complicada.

El primer paso consiste en realizar algunas carreras como taxista. Es decir, un tutorial encubierto. Se trata de cogerle el tranquillo al volante y familiarizarte con las principales rutas de la ciudad. Por grande que sea, acabarás conociéndotela de memoria. Como vas a conducir mucho, mejor será que te acostumbres a respetar el código de circulación. Al menos de vez en cuando. La tecla F5 sirve para activar un límite de velocidad. Vas a utilizarla mucho si no quieres que la policía esté constantemente parándote o si no sabes qué significa el color rojo de un semáforo.

¿Te gusta conducir?

Llevar el volante en *Mafia* es una gozada. Y eso que puedes verte obligado a repetir el mismo tramo una y otra vez si fallas en algún punto antes de llegar a donde se graba la partida de forma automática. Puedes conducir hasta algo más de 60 vehículos diferentes. Y lo haces por las calles de la ciudad más viva que hayas visto jamás en un juego.

No se trata de ninguna exageración. Aunque recientemente hayas podido disfrutar de *GTA3*, en lo que a realismo se refiere, *Mafia* es superior. No hay dos partidas iguales. Esto se debe a que la circulación es controlada por una Inteligencia Artificial impecable. En ningún momento tienes la sensación de estar en mitad de un tráfico programado. En caso de que hagas alguna maniobra rara, el resto de vehículos no dudará en pitarte o hacerte luces. Pero no deduzcas que ellos conducen siempre de forma civilizada y respetuosa. En absoluto, la IA está programada para saltarse las normas de vez en cuando, cometer errores y provocar accidentes. Eso hace aún más real la sensación de estar conduciendo por una ciudad americana de los años 30.

ALGO MÁS QUE COCHES



Jamás en un juego de acción se prestó tanta atención en el modelado de los coches como en *Mafia*. La velocidad, revoluciones, marchas, peso, distribución de los ejes, tipo de suspensión o coeficientes de fricción han sido tenidos en cuenta en cada uno de los vehículos. Además, también se ha considerado el tipo de carrocería para representar mejor los daños en tiempo real, siempre en función del tipo de impacto recibido. Una auténtica obra de ingeniería aplicada tanto a los cochazos de los mafiosos como a los autos de policía y bomberos con los que puedas cruzarte.
En caso de que acabes el juego, te aguarda una sorpresa sobre ruedas. Otro motivo para que des por más que rentabilizada la inversión.

ANTECEDENTES PENALES

El juego de Illusions es de un realismo escrupuloso. O, al menos, cinematográfico, porque tanto la ambientación como muchas de las situaciones huelen a celuloide del mejor. A películas como éstas:

EL PADRINO (1972)

El clásico entre clásico del cine mafioso. La película de Coppola supuso la resurrección del viejo Hollywood tras años de crisis. Los Salieri de *Mafia* tienen mucho que ver con los Corleone de *El Padrino*. Y el lema del juego podría ser la mítica frase "Voy a hacerte una oferta que no podrás rechazar".

UNO DE LOS NUESTROS (1990)



El protagonista de *Mafia* se parece más que sospechosamente a Henry Hill, el personaje interpretado por Ray Liotta en esta extraordinaria película de Martín Scorsese. Tanto Tommy como Henry son dos currelas hartos de serlo que hacen rápidos e inquietantes progresos en un organigrama mafioso.

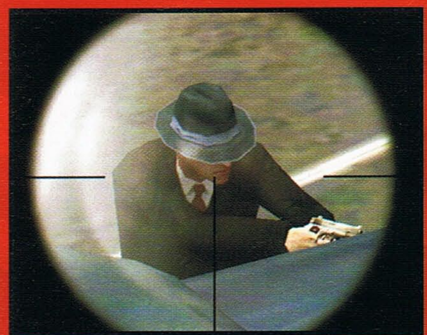
ÉRASE UNA VEZ EN AMÉRICA (1984)

En cuanto ambientación, pocas películas reproducen la edad de oro del crimen organizado (los años 30) como esta obra maestra de Sergio Leone. Con *Mafia* comparte la detallada reconstrucción de la época y la crudeza con que se retratan los "métodos" mafiosos.

Las inevitables comparaciones

Aunque *Mafia* tiene indiscutibles puntos de contacto con *GTA 3*, las diferencias son muy notables. La principal tal vez sea que se pueden robar vehículos, pero éste no es uno de los elementos esenciales del juego, o al menos no tanto como en *GTA3*. Antes de cada misión, asistirás a una rápida lección del mecánico de la familia sobre cómo robar un tipo de coche concreto. Si durante la misión encuentras ese coche, algo probable pero no seguro ni fácil, podrás robarlo. Tampoco necesitas robar demasiado: otra de las recompensas de final de misión es siempre un vehículo nuevo que irá a parar al aparcamiento particular de la familia Salieri para que puedas conducirlo más adelante.

La ciudad virtual de *Mafia* es mucho más animada que la de *GTA3*. Incluso si la recorres a pie, llama la atención el nivel de realismo. Cada uno de los transeúntes tienen su propio aspecto, su forma de andar y comportarse. Incluso intercambian miradas al



Un tipejo en tu punto de mira.



Qué datalle. Le ceden una silla para que descanse.

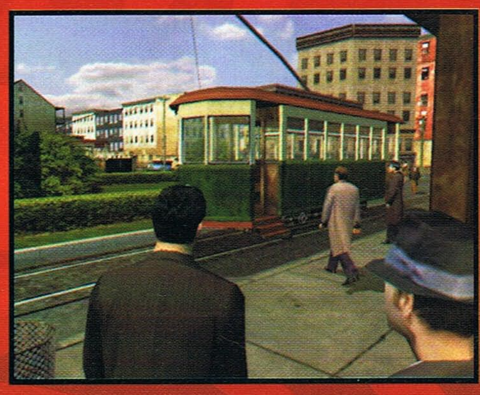
cruzarse. Lo único que no resulta del todo convincente son los edificios. Y no por su aspecto, ya que están reproducidos con una fidelidad histórica, un nivel de detalle y un buen gusto evidentes, sino porque la interacción con ellos no es del todo satisfactoria. En la mayoría, no puedes entrar. Y en los pocos en que sí puedes, debes esperar a que se carguen para empezar a recorrer el interior.

Aunque gran parte del juego vas a pasarla al volante, tampoco faltan fases de acción directa y expeditiva que se resuelven a pie y con las armas en la mano. Las primeras misiones exigen uso y abuso de cócteles molotov, bates, pistolas y, en definitiva, cualquier arma que puedas recoger, sea o no tuya. Aunque más importante que el arsenal que lleves es aprender a moverte. La vista en tercera persona, tan cercana que en ocasiones pasa automáticamente a primera, funciona correctamente. A pesar de ello, el sistema de inventario y el ángulo de visión dificultan en algunos momentos algo tan básico como saber qué arma empuñas. Además, no es nada fácil apuntar. A modo de consejo, te diremos que lo que realmente funciona es dejar que los enemigos vengan a ti, aunque sea disparando para llamar la atención.

Llega la hora de despedirse. Antes, una reflexión. Si fuese una película, *Mafia* se llevaría algún que otro Óscar. Entre ellos, sin duda, el de la mejor puesta en escena. Pero es un juego. Un juego excelente, que combina fases de acción y conducción, pero al que ha faltado pulir algunos detalles para hacerse un hueco entre los clásicos del género. Es decir, para conseguir lo que se esperaba de él.



Respeta las normas de circulación si no quieres llevarte algún bocinazo o alguna multa.



El transporte público puede ser una opción útil en según qué momentos.

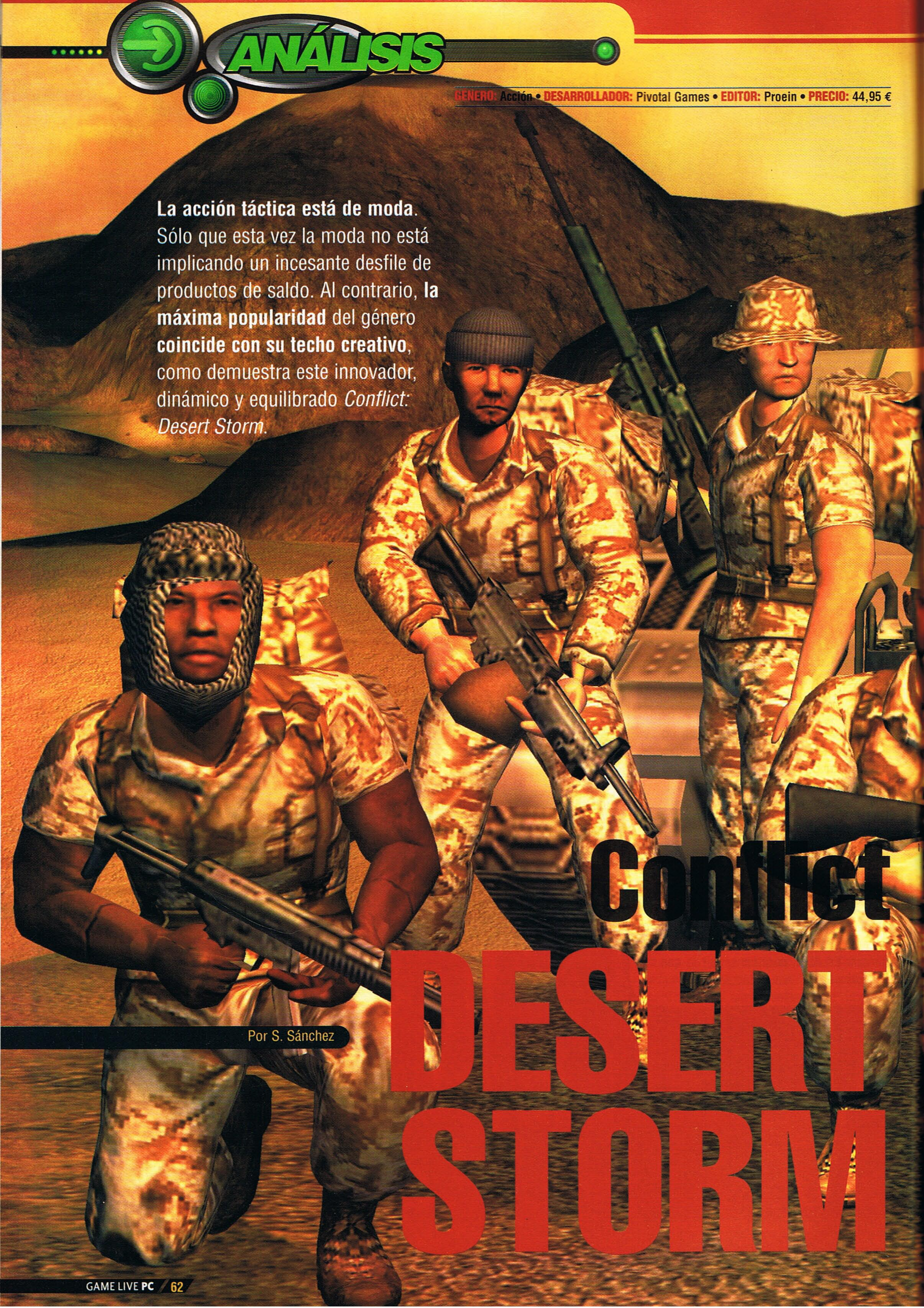


Busca siempre rutas alternativas para llevar a cabo tus planes.



Debería estar prohibido el uso de las armas entre estas paredes.

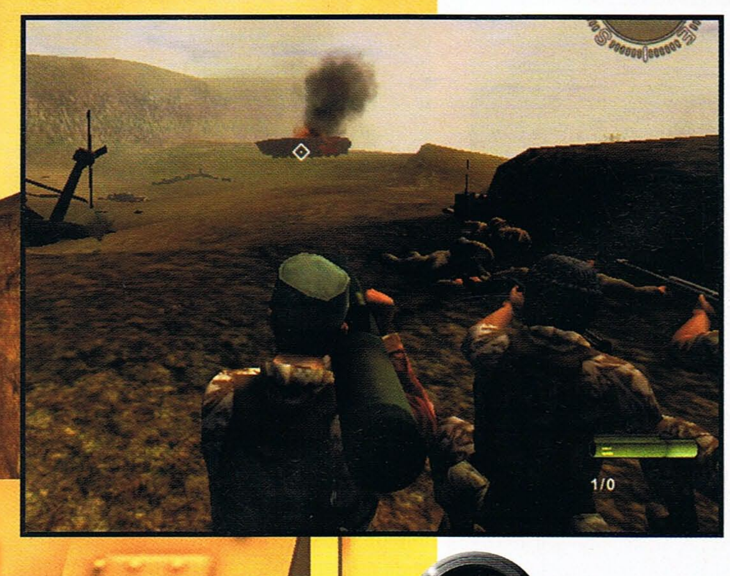
GÉNERO: Acción • DESARROLLADOR: Pivotal Games • EDITOR: Proein • PRECIO: 44,95 €



La acción táctica está de moda. Sólo que esta vez la moda no está implicando un incesante desfile de productos de saldo. Al contrario, **la máxima popularidad** del género **coincide con su techo creativo**, como demuestra este innovador, dinámico y equilibrado *Conflict: Desert Storm*.

Conflict DESERT STORM

Por S. Sánchez





El primer chapuzón en *Conflict: Desert Storm* es más bien poco esperanzador. Gráficos realistas pero sin el nivel de detalle habitual en juegos de este tipo, una interfaz extraña y demasiado simple, una poco usual perspectiva en tercera persona... Para colmo, da una sensación de dificultad prácticamente nula por lo limitado de la inteligencia artificial.

Una de dos, o se nos está intentando dar gato por liebre o es que Pivotal Games ha prescindido de referentes y convenciones para ofrecer un producto que poco tiene que ver con el resto de juegos de acción táctica.

El interrogante se desvela tras unas cuantas horas de juego. Sí, *Conflict: Desert Storm* es un experimento. Y uno resuelto con ejemplar eficacia. Tiene el atractivo de los títulos que juegan con sus propias cartas, los que rompen moldes. Los buenos.

Incomparable

Como casi no queda margen para recurrir a las tan socorridas comparaciones, procederemos a analizar el juego en sí mismo. Para empezar, el argumento brilla por su ausencia. Estás en la Guerra del Golfo y formas parte de las unidades de élite británicas o norteamericanas. Eso es todo.

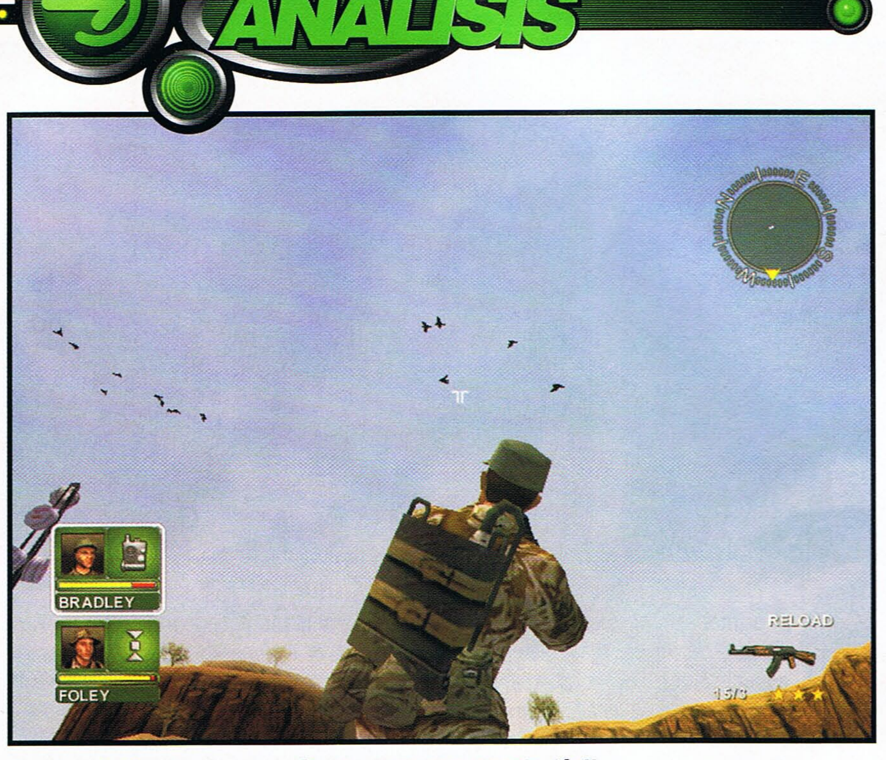
Aunque participes en la primera guerra televisada de la historia, te corresponde



CUANDO ERAMOS SOLDADOS



Los desarrolladores de *Conflict: Desert Storm* han contado con el asesoramiento de Cameron Spence, un miebro del SAS que participó activamente en misiones secretas durante la Guerra del Golfo. El señor Spence tiene muy claro que un juego así podría utilizarse en el entrenamiento de cuerpos de élite, aunque sólo en el supuesto de que "los mandos quisieran ahorrarse algo de dinero a costa de prescindir del entrenamiento sobre el terreno". Según Spence, "nunca me encontré con limitaciones semejantes, siempre tuvimos un presupuesto generoso que nos permitió familiarizarnos con situaciones de tensión y fatiga física y psicológica, algo que difícilmente puedes hacer frente a un monitor".
Sobre la violencia en los videojuegos, Spence tiene claro que "la gente normal no tiene el menor problema para hacer una distinción clara entre realidad y ficción, aunque supongo que siempre habrá algún perturbado que dé el paso de intentar emular lo que ve en la pantalla".



Puedes dedicarte a cazar pájaros, pero no es nada fácil.

lidiar con la parte que nadie vio por la tele: la del trabajo sucio realizado por el SAS y la Delta Force tras las líneas enemigas. Las diferencias entre norteamericanos y británicos son mínimas y el armamento que utilizan es el mismo, ya que se trata del estándar usado por la OTAN durante esa guerra.

La campaña empieza fuerte. A tu disposición tienes a un solo hombre que debe rescatar a uno de sus compañeros entrando en una base enemiga para luego darse a la fuga. No hacen la menor falta tediosos tutoriales, porque lo poco que hay que aprender sobre el funcionamiento de *Conflict: Desert Storm* se aprende sobre la marcha.

La perspectiva en tercera persona no plantea el menor problema, ya que el sistema de apuntar es automático. De todas formas, también hay un acceso rápido al zoom, integrado en el botón de disparo secundario, que permite apuntar en primera persona en las situaciones más complicadas.

En lo que a controles se refiere, resulta curioso el sistema ideado para cambiar de arma, algo más lento que de costumbre. Consiste en pulsar la tecla de mayúsculas para que se despliegue un menú de inventario en el que debes hacer la selección con los botones direccionales arriba y abajo. Velocidad al margen, no es un sistema ni mejor ni peor que el tradicional, es sólo diferente.

Con las teclas numéricas del teclado puedes controlar de forma instantánea a cada uno de los cuatro soldados que integran tu escuadrilla. Todos tienen una especialidad determinada, aunque son capaces de desarrollar cualquier tarea y usar cualquier arma.

¿Carne de cañón?

Cuentas con un oficial, un experto en explosivos, un artillero y un francotirador. Juntos forman un equipo excelente que deberías mantener con vida, porque si cae uno de ellos, será sustituido por un recluta de menor capacidad. Además, tras cada misión se asigna de forma automática una cantidad de puntos de experiencia que mejoran sus habilidades y les proporcionan ascensos o incluso medallas. Esta mínima concesión a los juegos de rol sirve para que te identifiques más con tus muchachos.

Por suerte, no te costará un gran esfuerzo mantenerlos con vida. Y no porque el juego sea extremadamente fácil, sino porque combina la acción táctica con la filosofía arcade, una buena idea a la que cuesta acostumbrarse al principio.

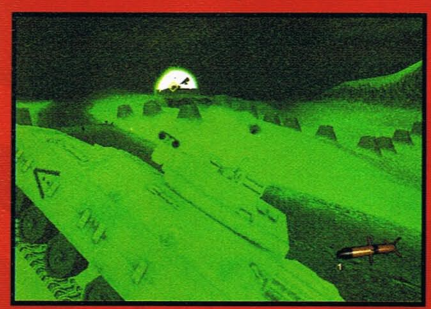
Para evitar que tus soldados mueran con excesiva frecuencia, se ha optado por un curioso sistema. Los personajes tienen una barra de vida. Cuando ésta se vacía por completo, caen inconscientes y dispones de un máximo de tres minutos para reanimarlos con un botiquín antes de que muera. Como los botiquines abundan, no suele ser demasiado problemático.

De todas maneras, las facilidades de este tipo y la evolución de tus personajes





En situaciones complicadas, usa granadas de humo para ocultarte. Funciona.



La misión en la que podrás usar el tanque transcurre de noche y la visión nocturna se hace imprescindible.



Liberar a un prisionero aliado es tu primera misión.

son del todo necesarias, ya que la inteligencia artificial de los enemigos progresa de forma continua. En ningún momento llegan a comportarse como auténticos lumbreras, pero sí progresan en la búsqueda de rutas alternativas y el uso de la retirada estratégica. Por suerte, tus hombres están a la altura en este duelo de intelectos: obedecen sin problemas órdenes simples y se cubren espontáneamente si la situación lo exige.

Severas restricciones

La principal dificultad con que debes lidiar es la falta de munición. Para evitar situaciones de escasez extrema, tienes que ir cambiando continuamente el soldado sobre el que tienes control directo y dedicar el tiempo que haga falta a recoger armas enemigas. Vas a encontrar muchas y muy variadas, y todas ellas de fabricación rusa.

Conflict: Desert Storm tiene el atractivo de los títulos que rompen moldes

Al punto negro de la escasez de munición hay que añadirle que la tecla de recarga es la misma que la de acción, con lo cual muchas veces acabas recargando cuando no lo deseas, sobre todo en momentos en que quieres utilizar un arma pesada o introducirte en algún vehículo. Sí, has leído bien: en *Conflict: Desert Storm* también llevas vehículos, aunque sólo en misiones muy concretas y en momentos determinados; no esperes una orgía de conducción extrema como la de *Operation Flashpoint*. Los vehículos, junto al modelado de las armas y los escenarios, son gráficamente lo mejor del juego, que está optimizado para sacar un gran rendimiento de las nuevas GeForce 4, aunque también funciona con una gran fluidez en equipos medios y con tarjetas gráficas mucho menos potentes.

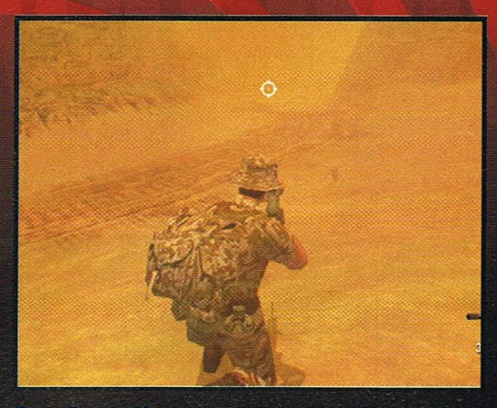
En cuanto al tipo de misiones, la apuesta por un estilo deliberadamente arcade hace que sean poco variadas: te pasas la vida peinando escenarios y destruyendo misiles. En fases avanzadas, encuentras objetivos algo diferentes, como establecer un perímetro defensivo o infiltrarte en ciudades enemigas.

El ritmo de juego llega a ser tan absorbente en estas fases que podemos decir que *Conflict: Desert Storm* llega a su cenit. Aun así, no es del todo coherente que, en aras de la filosofía arcade, te veas obligado a vaciar algunos niveles por completo cuando las flechas direccionales te permiten llegar a los puntos clave en tiempo récord.

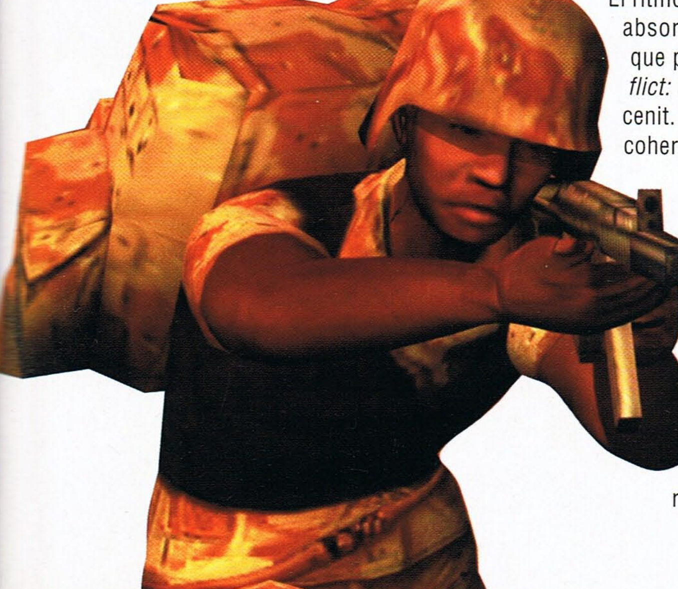
El modo multijugador es el de rigor, o sea, un buen complemento sin mayor incidencia. Cuenta con los modos tradicionales que permiten enfrentamientos por equipos o en solitario utilizando cualquier arma, incluso vehículos. Lo único que debes tener en cuenta es el tipo de soldado que eliges, ya que cada uno de ellos está especializado en un tipo concreto de arma.



El enemigo es tan amable que te cederá parte de su arsenal.



Por algo la llamaron Operación Tormenta del Desierto.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: The Creative Assembly • EDITOR: Proein • PRECIO: 49,95 €



Por J. Font

MEDIEVAL Total War

La Europa medieval es fuente inagotable de inspiración para poemas bélicos y juegos de estrategia. Tras la saga *Age of Empires* y sus múltiples derivados, llega ahora **un singular cruce entre *Europa Universalis* y *Shogun* que va a dar mucho que hablar** a los incondicionales de la gestión completa pero asequible.



En plena era *Warcraft*, apareció *Warhammer: Shadow of the Hornet Rat*. Se trataba de otro enfrentamiento entre orcos y humanos, pero con sustanciales diferencias: el entorno era en 3D y manejabas grupos de unidades que desplegabas sobre el escenario antes de que empezase la acción. Ya en plena batalla, se trataba de ordenar avances, corregir errores o hacer que tus magos lanzasen hechizos. Cuando un escuadrón sufría muchas bajas, se batía en retirada sin que el jugador pudiera hacer nada para evitarlo.

Unos años más tarde, apareció *Shogun*, un juego basado en la misma mecánica pero con un notable grado de sofisticación. Además, incluía un detallado mapa sobre el que los jugadores podían planificar estrategias y desplegar sus unidades.

Medieval: Total War es el heredero de este par de clásicos de la estrategia universal, aunque también incorpora ideas de juegos de gestión de imperios como *Europa Universalis*. En él se alternan las fases por turnos y los combates en tiempo real.



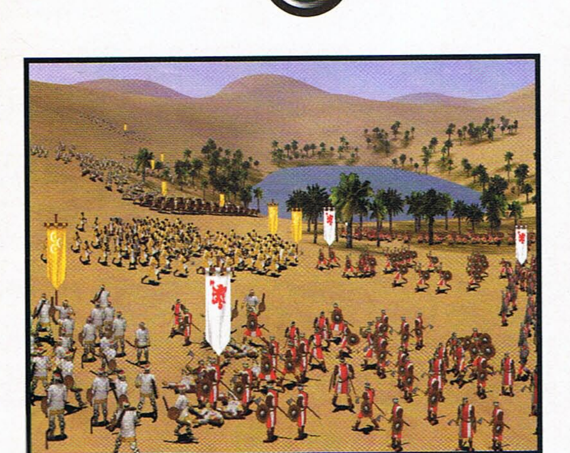
Japón está muy lejos

A diferencia de *Shogun*, el juego no está ambientado en el Extremo Oriente, sino en la Europa medieval y su entorno mediterráneo. Arranca en el año 1095 y culmina poco antes de que Colón pusiese el pie izquierdo en América.

Consta de tres campañas en las que puedes participar con hasta doce países distintos, cada uno con objetivos específicos. Y por si esto fuera poco, te permite participar también en una serie de breves campañas históricas que repasan sucesos concretos o te ponen en la piel de personajes como Saladino, Juana de Arco o Ricardo Corazón de León. Constan de entre tres y cinco misiones, algunas de ellas bloqueadas hasta que completas con éxito las anteriores. Además, tampoco faltan las partidas rápidas generadas



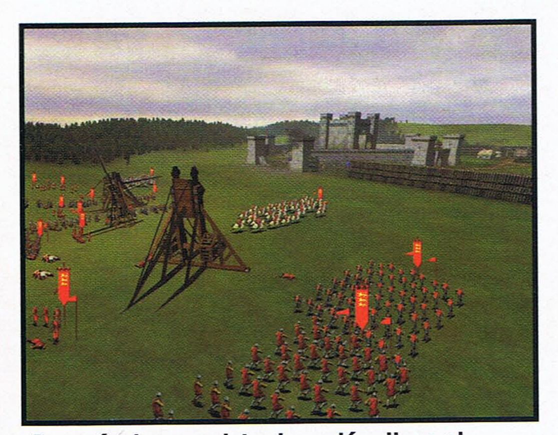




La posibilidad de hacer zoom te permite contemplar las batallas en primer plano.



Las partidas multijugador prometen contiendas monumentales.



Después de conquistar la región, llega el momento de atacar el castillo o asediarlo.

de forma aleatoria, las opciones multijugador o el editor de escenarios.

En la fase de turnos, los jugadores disponen de un mapa de campaña similar al de *Europa Universalis*. El escenario está dividido en una serie de regiones, cada una con su correspondiente ciudad. La representación de los diferentes elementos es más bien esquemática, pero eso no quiere decir que las estrategias de que dispones sean limitadas. Al contrario, es increíble el número de edificios y unidades que puedes llegar a acumular en el interior de las ciudades e inmensa la cantidad de opciones de que dispones a la hora de desplegar tu ejército por el escenario.

Aun así, no es tan complejo como *Europa Universalis*. Aunque debes llevar a cabo muchas acciones, éstas no incluyen aspectos de microgestión como decidir con qué mercancías vas a comerciar, con que país y a qué precio, ya que el comercio se desarrolla de manera automática. Otras opciones también están convenientemente automatizadas. Si, por ejemplo, una región sufre hambruna, no te ves obligado a construir más granjas, sino que basta con que ordenes un aumento de la producción. En la misma línea de sencillez y funcionalidad van detalles como que cada edificio tenga una única utilidad o que tus arcas se vayan nutriendo en función del territorio que controlas.

Trato hecho

Sí es importante el control directo sobre el sistema de relaciones diplomáticas. Éstas se basan en una permanente oferta de pactos de alianza o colaboración puntual con otras naciones que puedes aceptar o rechazar. Las relaciones con el resto de estados pueden establecerse enviando emisarios, ya sea para proponer tratados o sólo para mantenerte informado.

Si uno de tus emisarios es ajusticiado por las autoridades del territorio en que se encuentra, ya puedes ir asumiendo que acabas de ganarte un enemigo, alguien que no soporta a los mirones o que se ha sentido insultado por tus propuestas. Tampoco está de más enviar a tus princesas como emisarias o para que encuentren un marido que te reporte una beneficiosa alianza.

El número de efectivos y la buena gestión de las unidades deciden los combates

La religión también juega un papel importante. No olvidemos que por entonces se enfrentaban católicos, musulmanes y algún que otro hereje. Si eres cristiano, de entrada debes lidiar con los musulmanes y con los Estados Pontificios, que no dudan en excomulgarte si alguna de tus acciones no les gusta. Siempre puedes recurrir a la guerra santa en cualquiera de sus variantes (Cruzada o Jihad) o





el verano sigue al 7888
pide tus logos y melodias por
1 sms
1• Sólo tienes que marcar la referencia del logo, del logo gigante o de la melodia escogida.
2• Envía tu mensaje al 7888
3• Envía la marca de tu móvil al 7888
4•Por ejemplo Nokia
5•¡Ya esta Cargada!
2143353
7888
Envía la marca de tu móvil al 7888: Nokia, Trium, Alcatel, Sagem, Siemens...
NOKIA
IBIZA 2002
2 telefono al
3 por internet
906292670
www.1001melodias.com
melodias
DSS* DYNAMIC SOUND SYSTEM
LOS EXITOS DEL VERANO EN TU MOVIL
ULTIMAS NOVEDADES
2143307 Asereje . . . . Las Ketchup
2142779 A little less conversation . Elvis
2140973 Viva el amor . . . . Loona
2142668 El aire que me das David Bustamente
2142814 Ave Maria . . . . David Bisbal
2142526 Que la detengan . David Civera
2139755 Without me . . . . Eminem
2142621 A Dios le pido . . . . Juanes
2130557 Perdono . . . . Tiziano Ferro
2141184 Sin miedo a nada . . Alex Ubago
2143170 Tu y yo . . . . Thalia
2143251 By the way Red Hot Chili Peppers
2143934 Vida . . . . Gisela
2142973 Stop crying your heart out Oasis
2143932 Que el ritmo no pare Patricia Manterola
2143930 Mi gente . . . . Lucrecia
2138768 Nadie como tu . . . . Shalim
2144174 Si . . . . Bunbury
2141432 Black suits comin' . . Will Smith
2143933 Te aviso, te anuncio . . . Shakira
2144173 Nasio pa la alegria . . . . Estopa
2143169 To be free . . . . . . Mike Oldfield
2139688 Torero . . . . Chayanne
2142807 I get along . . . . . Pet Shop Boys
2143167 Alguien que te quiera . . . MSM
2142838 Eso de saber . . . . Revolver
SUPER VENTAS
2142813 . . . . A contracorriente
2141180 . . . . Atrevete
2114200 . . . . Azul
2108102 . . . . Baila
2111694 . . . . Bailamos
2115409 . . . . Because i've got high
2118832 . . . . Could you be loved
2123046 . . . . Daddy DJ
2134729 . . . . Dance with me
2142421 . . . . Dijo si
2140972 . . . . Ellas
2141181 . . Europe's living a celebration
2118801 . . . . It's my life
2125012 . . . . Fiesta Pagana
2131522 . . . . La taberna del buda
2131537 . . . . Like a prayer
2112025 . . . . Lolita
2117017 . . . . Mambo number 5
2178247 . . . . Paid my dues
2113171 . . . . Sex bomb
2144507 . . . . . . Shoot the dog NUEVO
2143168 . . . . Si tu te vas
2138521 . . . . Spanish eyes
2128742 . . . . Ti amo
2125155 . . . . Tra te e il mare
2130464 . . . . Vino tinto
2141185 . . . . Vuelve el amor
2119373 . . . . . . You give me something
TOP CINE Y TV
2111071 . . . . 2001 space odyssey
2142836 . . . . Barrio Sesamo
2111128 . . . . Blues brothers
2111014 . . . . . El bueno, el malo y el feo
2110054 . . . . El equipo A
2111015 . . . . El Padrino
2111025 . . . . El Exorcista
2111107 . . El puente sobre el rio Kwai
2111030 . . . . El retorno del Jedi
2110081 . . . . El Santo
2110023 . . . . Expediente X
2110050 . . . . Friends
2111360 . . . . Ghost
2111155 . . . . Ghostbusters
2111017 . . . . Indiana Jones
2111378 . . . . La Familia Addams
2111041 . . . . La Guerra de las Galaxias
2111150 . . . . La Pantera rosa
2120004 . . . . Men In Black
2110088 . . . . Mission Impossible
2111117 . . . . Pretty Woman
2111045 . . . . Pulp Fiction
2111060 . . . . Rocky
2115040 . . . . Simpsons
2111118 . . . . Singin in the rain
2142804 . . . . Spiderman
2110123 . . . . The love boat
2111172 . . . . Titanic
2108076 . . . . Top gun
2111025 . . . . Tubular Bells
2144130 . . . . . . Wild wild west NUEVO
2110078 . . . . Zorro
LAS ULTIMAS TENDENCIAS
2144772 Cleanin out my closet . . . Eminem
2144838 Cruel to be kind . . Thomas Naim
2144835 Cruisen . . . . Massive Tone
2144833 French kissing . . . Sarah Connor
2144506 I said I love you . . . . . . Malo Raul
2144836 Lifelines . . . . A-Ha
2144839 No tienes Marta . . . . Botia
2144840 Quiero ser yo . . . . Tess
2144821 Rainy dayz . . . . Mary J.Blige
2144830 Rock you . . . . Supernatural
2144841 Sin decirnos nada . . . . Los Canos
2144831 Something is going on Bomfunk MC's
2144837 Stand up . . . . Right said fred
2118984 Livin' it up . . . . Ja Rule ft Case
2142833 Here I am . . . . Bryan Adams
2144671 Your song Elton John & Alessandro Safina
HIMNOS DE FUTBOL
2142471 . . . . . . Himno Athletic de bilbao
2142472 . . . . Himno Atletico Madrid
2142473 . . . . Himno Barcelona
2142474 . . . . Himno Beltis
2142475 . . . . Himno Celta
2112652 . . Himno Football Real de Madrid
2118637 . . . . Himno Betis
2142476 . . . . Himno Mallorca
2142477 . . . . Himno Numancia
2118638 . . . . Himno Real sociedad
2118639 . . . . Himno Sevillana muerte
2140974 . . . . Vivimos la selección
big logos super exitos
VHD* *VERY HIGH DEFINITION
2123522 2115362 2130901 2121672 2141014 2129107
2121669 2129004 2139951 2142432 2151752 2110377
CENSURADO
2122594 2129007 2130301 2100267 2123475 2129020
2129108 2140179 2142888 2121675 2129021 2117361
2128967 2130137 2130351 2142889 2110381 2143031
2142892 2121677 2128932 2130231 2140533 2100260
2122557 2122822 2123860 2128956 2113795 2100454
69
NO PASARAN
NO FEAR
FEAR
ATHLETIC CLUB BILBAO
de moda
2144759 2144684 2143383 2143347 2143343
SCHUMI
2143063 2143048 2143044 2142599 2142109
TENGO GANAS DE ESCAPARTE
TURBO
NEW BALLS
2130139 2173075 2138669 2128966 2130910
safe sex
2119659 2119707 2122905 2119670 2111416
WARNING VIRUS DETECTED
2144774 2144172 2144779 2108514 2108513
我真的好想你
CENSURADO
LOGOS CENSURADOS : www.1001melodias.com
fashion
2144182 2143156 2144773 2144104 2144109
YA HAS LIADO CON UNA FRANCESA
我真的好想你
KISS KISS
2144082 2142572 2143205 2143176 2143174
TE GUSTARIA QUE HAGAMOS ALGO ESTA NOCHE
maja
2111674 2123762 2130264 2141001 2132953
Superconcentred BITCH
2110384 2140964 2114171 2120378 2131557
mi amor
YEAH MAN
logos superventas
VHD* *VERY HIGH DEFINITION
2120245 2111547 2117359 2122702 2119977 2139196
NO FEAR
2119975 2129094 2151006 2151773 2122719 2122722
2151054 2109382 2118724 2159085 2142995 2171058
Ciao
TODA LA VIDENCIA EN DIRECTO CON TU MÓVIL LAS 24 horas por SMS al 7122
TAROT DE LOS ANGELES
1• Envía el mensaje TAROT seguido de tu pregunta.Por ejemplo: TAROT ENCONTRARE TRABAJO
2• Manda el SMS al 7122
TAROT ENCONTRARE TRABAJO
7122
VIDENCIA EN DIRECTO
CON NUESTRA AYUDA SIEMPRE HAY UNA SALIDA
1• Envía el mensaje VIDENCIA seguido de tu pregunta.Por ejemplo: VIDENCIA ME CASARE ESTE AÑO
2• Manda el SMS al 7122
VIDENCIA ME CASARE ESTE AÑO
7122
ASTROPAREJA
Descubre si hay química astral entre tu pareja y tú, y si sois la media naranja perfecta.
1• Envía ASTRO seguido de tu signo y el de tu pareja.
2• Manda el SMS al 7122
ASTRO LEO VIRGO
7122
LOS NUMEROS MEJORAN EL PRESENTE
Desea conocer su destino
1• Envía NUMD y su fecha de nacimiento con 8 cifras por SMS.
2• Manda el SMS al 7122
NUMD 22051980
7122
Desea conocer su carácter
1• Envía NUMC su nombre y apellido por SMS.
2• Manda el SMS al 7122
NUMC ANA PEREZ
7122
Quiere saber lo que le reserva el año
1• Envía NUMA y su fecha de nacimiento con 8 cifras por SMS.
2• Manda el SMS al 7122
NUMA 22051980
7122
0.90€ + IVA/SMS. Válido para todos los operadores y todos los móviles.
Catálogo de todas las melodias y logos compatibles disponible en www.1001melodias.com. Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras.
Disponen no obstante de un derecho de acceso, de arectificación y de limitación de datos en lo que se refiere,ya que somos los únicos destinatarios. Puede dirigirse a www.logosmelodias.com.
©123 MULTIMEDIA HISPANICA. 906 :0,91€/mn. 7888 : 0,90 € + IVA/SMS. Válido para todos los operadores © (year) King Features Syndicates, Inc. TM Hearst Holdings, Inc.


Las murallas han caído. Es el momento de acercarse a la taberna a echar un trago.


Durante las batallas pueden llegar refuerzos para rematar la faena.

enviar obispos y oradores a regiones remotas para convertirlas a la verdadera religión.

Una regla que puede resultarte molesta es que debes franquear el paso por tu territorio a cualquier país de tu misma religión que esté enfrascado en una guerra santa. En caso contrario, serás atacado y puede que hasta excomulgado, aunque no dudes en asumir ese riesgo si sospechas que lo de la guerra santa no es más que una burda táctica para invadir impunemente tu reino.

Los pleitos dinásticos y la guerra sucia son otros factores a tener en cuenta. Si tu monarca muere sin sucesión, verás como tu facción desaparece. Claro está que este detalle puede utilizarse en beneficio propio, ya que puedes liquidar en el campo de batalla al soberano de un territorio enemigo o encargar que alguien lo asesine para anexionarte sus dominios de manera fácil y cómoda.

Si te adentras en territorio ajeno sin pedir permiso, lo más probable es que tu actitud provoque un cierto rechazo. En ese caso, ha llegado el momento de la batalla. Aunque puedes delegar en la IA, es mucho más divertido asumir el control directo de las unidades. Debes estar preparado para adoptar tácticas tanto de combate a campo abierto como de asedio, ya que la mayoría de las veces primero te enfrentas al ejército rival y luego debes tomar la ciudad principal del territorio.

El juego pone a tu disposición un centenar de unidades distintas, marítimas incluidas, y algunas son exclusivas para cada nación. Hay tanto soldados de a pie como arqueros, caballería y la consabida maquinaria pesada de guerra. Por suerte, durante la fase de turnos, antes de que se inicie una batalla y se pase al tiempo real, puedes reconfigurar tu ejército añadiendo nuevas unidades o creando formaciones. Éstas últimas se basan en una serie de grupos con un número máximo de unidades. Cuando alcances ese número, aparece un estandarte que indica que el grupo está completo. Si crees que tu ejército es poco numeroso, pásate por las posadas y recluta un buen puñado de mercenarios para redondearlo.

La hora del combate

Una vez en el campo de batalla, debes desplegar tus unidades, crear grupos y ordenar formaciones y movimientos en una zona acotada. Durante esta fase, no ves las posiciones del enemigo, aunque puedes informarte sobre la composición de su ejército mediante espías o emisarios.

A veces, un error de planificación previa puede tener funestas consecuencias, ya que recolocar tus unidades en pleno combate

LA UNIDAD PENINSULAR

En una de las campañas nos habíamos propuesto un sencillo ejercicio: batir la plusmarca de los Reyes Católicos y unificar la península Ibérica bajo una misma corona antes que ellos. Y a fe que lo conseguimos.


1 Empezamos con Castilla y León. Al este, aragoneses y valencianos. Al oeste, los portugueses. Al norte, Navarra. Y al sur, las huestes musulmanas.

2 Una buena propuesta para que el Cid se una a la causa y un matrimonio con la princesa de Aragón nos permiten conquistar Valencia y firmar un pacto de alianza con los maños.



3 Nuestro ejército y nuestras ciudades han crecido. Navarra pasa por un periodo de interregno y unos cuantos rebeldes controlan la zona. Ha llegado el momento de montar un San Fermín.

4 Con una alianza con los franceses y Aragón en nuestro poder, la frontera del norte está segura. El Papa nos excomulga por atacar un pueblo cristiano, pero Barcelona ya es nuestra.





Una vez entablada la batalla, las melés se generalizan.



El asedio de algunos castillos es realmente complicado.

supone cansarlas y arriesgarte a que caigan antes de alcanzar la nueva posición. La mejor opción es aprovechar el terreno, es decir, ocupar las alturas y utilizar los elementos del escenario para proteger a tus mesnadas.

La gestión de las unidades en tiempo real no es complicada. Las formaciones y los grupos ya están creados, por tanto la cosa se reduce a pequeñas modificaciones sobre la marcha y a órdenes puntuales. La interfaz es muy simple y te permite seleccionar un grupo o un tipo de unidad y asignarle un nuevo objetivo o posición fácilmente. Pero la cosa se complica cuando se trata de reagrupar unidades que se han batido en retirada o llevar a la caballería a dar un rodeo para pillar el flanco enemigo desprevenido. El minimapa estratégico te echa una mano en estas situaciones, pero la cámara da problemas, ya que su poca altura puede obligarte a rodear los puntos más elevados.

Superioridad numérica

Los factores que deciden los combates son el número de efectivos y la buena gestión de unidades, ya que éstas se enfrentan entre sí siguiendo el célebre esquema del piedra, papel, tijera: todas las unidades tienen una o varias unidades enemigas contra las que son especialmente eficaces y otras que se les atragantan. Otros parámetros que rigen el éxito o el fracaso son la moral de la tropa y su grado de cansancio. Un ejército cansado es presa fácil.

Si además su general cae en combate, desarrolla una peligrosa tendencia a batirse en retirada. Uno de los principales objetivos en las batallas pasa por alcanzar al general rival para desmoralizar a las tropas enemigas. La meteorología también juega su papel, ya que afecta al grado de eficacia de las unidades y puede alterar su puntería en ataques a larga distancia.

Pese a la profunda influencia de *Europa Universalis*, *Medieval: Total War* no deja de ser una revisión a fondo de *Shogun*. Pero las diferencias son tan notables que el juego es ahora mucho más variado y adictivo. Puedes utilizar muchas más unidades en el campo de batalla, hasta 10.000 según los desarrolladores, y tener un grado superior de control directo sobre la evolución de tu reino.

Los pleitos dinásticos y la guerra sucia son factores a tener en cuenta

Otro detalle que no pasa desapercibido es que incorpora distintos niveles de dificultad y que permite que la IA asuma algunos parámetros de tu civilización si te ves abrumado. Con esto, los desarrolladores han conseguido que el juego esté al alcance de cualquiera. Su único defecto importante es que la evolución del árbol tecnológico es bastante lenta, con lo que los combates pueden acabar haciéndose algo repetitivos. En casi todo lo demás, este juego cumple de sobra con las expectativas de aquellos que anden buscando una alternativa algo más sencilla y ágil a *Europa Universalis*.

5 Los árabes se han anexionado Portugal. Hay un pequeño retén de hombres que fácilmente puede ser derrotado por nuestras huestes en León.

6 Los musulmanes han declarado la Jihad. Es el momento de montar una cruzada. Antes, necesitamos un obispo para aliarnos con los cristianos de la zona y un asesino que acabe con el general enemigo.



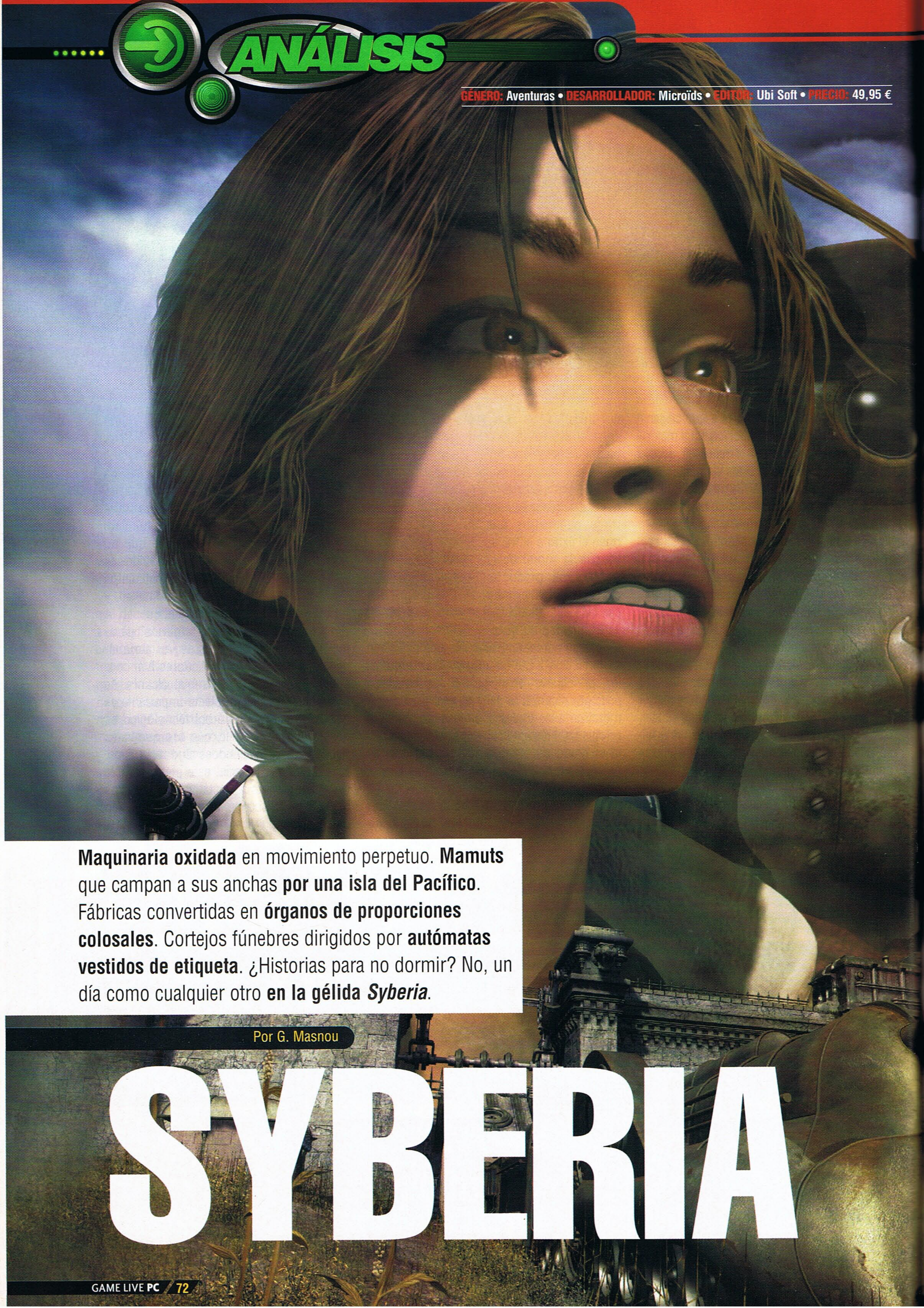


7 Lo del asesino ha fallado, así que no nos queda más remedio que mandar a los cruzados, al Cid y al mismísimo rey. Después de tres batallas y muchas bajas, Córdoba cae rendida.

8 Los musulmanes han intentado una contraofensiva de la que han salido derrotados. En Granada, nos aguarda un pequeño grupúsculo que es derrotado sin mayor problema. Ya está: prueba superada.



GÉNERO: Aventuras • DESARROLLADOR: Microïds • EDITOR: Ubi Soft • PRECIO: 49,95 €



Maquinaria oxidada en movimiento perpetuo. **Mamuts** que campan a sus anchas **por una isla del Pacífico**. Fábricas convertidas en **órganos de proporciones colosales**. Cortejos fúnebres dirigidos por **autómatas vestidos de etiqueta**. ¿Historias para no dormir? No, un día como cualquier otro **en la gélida *Syberia***.

Por G. Masnou

SYBERIA



Todo empezó como un trabajo de apariencia más bien rutinaria. Debía desplazarme a un páramo virtual llamado *Syberia* para descubrir qué daba de sí la última creación de Benoit Sokal, un tipo del que tenía referencias inquietantes: escritor, ilustrador y responsable de una aventura retorcida hasta lo diabólico que se titulaba *Amerzone*.

Desde entonces, me he convertido en el redactor que sueña con ovejas eléctricas, un tipo obsesionado por avanzar un paso más, explorar un palmo más de terreno. Dosis cada vez más preocupantes de cafeína me mantienen ratón en ristre. Debo desentrañar el secreto de la familia Voralberg, aunque ello ponga en peligro lo que queda de mi ya paupérrima vida social.

Mi personaje, mi segunda piel, se llama Kate Walker. No es un soldado de élite ni una intrépida investigadora, sino una picapleitos, la representante legal de una gran compañía juguetera, Universal Toys Company. Sus primeros pasos me llevan a la aldea alpina de Valadilène. Debo cerrar la compra de una factoría de autómatas y juguetes propiedad de la anciana Anna Voralberg, pero nada más pisar el pueblo, soy testigo del cortejo fúnebre de la veterana propietaria. La lectura de su testamento no deja lugar a dudas: el legítimo heredero de la fábrica de juguetes es su hermano Hans, un excéntrico que se encuentra en paradero desconocido. Debo encontrarlo y finalizar la transacción a cualquier precio.

Viaje psicodélico

Las continuas llamadas telefónicas de la redacción de *Game Live* me recuerdan que existe un mundo real en que alguien espera un análisis detallado de este juego. Y lo quiere ya. Aun así, no resisto la tentación de profundizar un poco más. La intuición me dice que el escurridizo Hans está a la vuelta de la esquina.

Hasta ahora, se me ha resistido. Sokal ha estructurado su aventura en cuatro partes, a cuál más intrincada, cuatro retos mentales de envergadura que se desarrollan en escenarios diferentes. En la primera, recorrí de cabo a rabo Valadilène, ese rincón perdido en el espacio y el tiempo cuyos habitantes se dedican a la producción de juguetes mecánicos de lujo, un arte que ha pasado de generación en generación hasta

EL FACTOR OSCAR

Los buenos secundarios resultan casi tan imprescindibles en las aventuras gráficas como los puzzles o los diálogos. Es habitual apostar por que al personaje principal le acompañe un escudero de lujo, a ser posible gracioso y algo alocado, como el Murray de *The Curse of Monkey Island* o el Glotis de *Grim Fandango*. *Syberia* continúa esa tradición presentando en sociedad a uno de los secundarios más carismáticos de los últimos tiempos: Oscar, un autómata que destaca por sus torpes movimientos y su refinado humor. Sus diálogos con Kate resultan desternillantes y dan genio, fuerza y agilidad al desarrollo de la aventura.



Debes explorar en profundidad hasta el último resquicio.

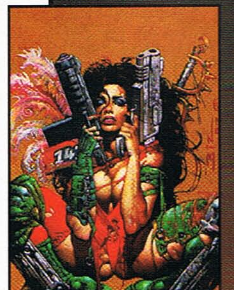


El patio central de la Universidad de Barrockstadt está gobernado por otro de los artilugios de Hans.

EL FUTURO ES MUJER

La asignatura pendiente de la industria virtual sigue siendo conseguir que cada vez más mujeres se enrolen en la tripulación. Tal vez la progresiva sustitución de los héroes musculosos y descerebrados de toda la vida por personajes femeninos como Kate Walker y estas otras mujeres de armas tomar contribuya a hacer posible ese pequeño milagro.





JULIE STRAIN

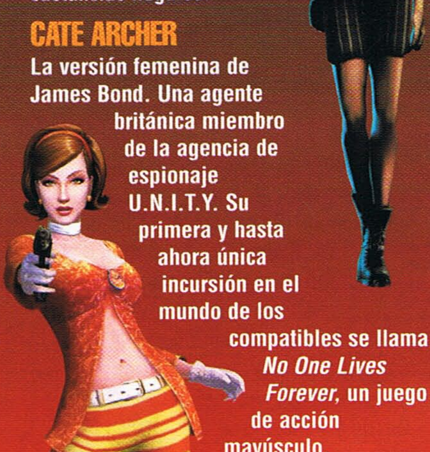
Inspirándose en su mujer, la actriz de serie B Julie Strain, Kevin Eastman creó a la protagonista de *Heavy Metal: F.A.K.K. 2*. Sus voluptuosas curvas sólo son comparables a su habilidad para despedazar alienígenas. El éxito de la película de animación dio paso a este excelente juego.

LARA CROFT

¿Todavía queda alguien que no la conozca? Se trata del personaje virtual por excelencia. Nació a finales de 1996 como protagonista de *Tomb Raider* y desde entonces no ha dejado de crecer. Se aproxima una sexta entrega de la saga: *The Angel of Darkness*.

APRIL RYAN

Esta estudiante de arte de dieciocho años vivió la experiencia de su vida viajando en sueños a un mundo sepultado por el polvo y los siglos en esa notable aventura llamada *The Longest Journey*. Y todo sin la ayuda de sustancias ilegales.



CATE ARCHER

La versión femenina de James Bond. Una agente británica miembro de la agencia de espionaje U.N.I.T.Y. Su primera y hasta ahora única incursión en el mundo de los compatibles se llama *No One Lives Forever*, un juego de acción mayúsculo.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

La mejor aventura gráfica publicada en los últimos doce meses. Combina de forma ejemplar profundidad narrativa, diálogos atractivos, personajes carismáticos y un acabado técnico digno de futuras antologías sobre las buenas maneras. Si lo tuyo es la aventura, compra ésta. Ya.

8

alcanzar niveles de sofisticación increíbles. En esta fase, he asistido al nacimiento a Oscar, ingenio autómata con sentimientos humanos, la mar de sociable y encargado de conducir la locomotora que lleva hasta la siguiente parada.

Érase una vez en Syberia

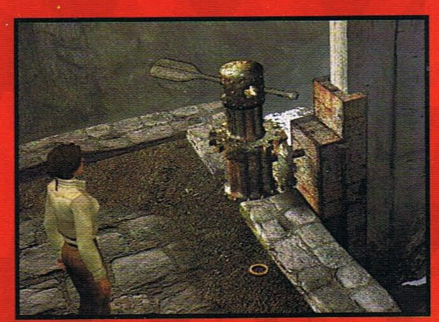
Barrockstadt. Una insólita estación de trenes. Un edificio de cristal que alberga una colonia entera de pájaros y fauna exótica. Y un poco más adelante, una universidad llena de mecanismos insólitos, testimonio evidente del paso de Hans por la ciudad. En su interior, estudiantes que no hacen ningún esfuerzo por levantar las narices de sus libros y aún menos por responder a las preguntas sobre Hans que revolotean por mi mente. Sin embargo, una interesante conferencia sobre el modelo migratorio de los primeros cazadores del mamut saca a relucir un nombre que poco a poco va adquiriendo connotaciones casi mágicas: Syberia. ¿Será éste el paradero secreto de Hans?

Komkolzgrad es una ciudad perdida en el corazón de la tundra, el producto de un sueño comunista que ha acabado degenerando en desolación y pesadilla. Una inmensa nube negra da paso a una ciudad construida alrededor de una fábrica. El enloquecido director de ésta es Sergueï Barondine, un amante de la música que ha convertido los tubos de la chimenea de la fábrica en un órgano de proporciones colosales. Ya en las calles de Komkolzgrad, tras el encuentro con un cosmonauta con especial inclinación por el vodka llamado Boris Charov, me dirijo hacia el último peldaño: Aralbad.

Este antiguo balneario conserva ciertos vestigios de un pasado mejor, como el espléndido hotel Kronski, en el que altos jerarcas del ejército soviético pasaban su tiempo entre curas, terrazas y embarcaderos. Otra vez Hans ha dejado rastros de su incomparable genio con multitud de dispositivos marca de la casa esparcidos por toda la ciudad. Llevo ya muchas horas de exploración infatigable y sigo sin encontrar respuesta a la pregunta esencial: ¿Dónde está Hans? ¿Cuándo conseguiré que estampe su firma en el contrato de venta?



Kate se mantiene en una forma



Syberia mezcla sabiamente entornos renderizados con personajes en 3D.

En un juego con tanto diálogo se agradece una buena traducción.

Syberia es un fascinante viaje con piel de aventura tradicional y corazón alternativo, surrealista. La Europa que recorremos es una deliciosa extravagancia en la que convive la arquitectura más extrema del siglo XIX con tecnología punta y restos del deshumanizado constructivismo comunista. El juego incluso se permite el lujo de chapotear en las turbulentas aguas de la historia y la política sin ahogarse en el intento.

Un fascinante viaje con piel de aventura tradicional y corazón alternativo, surrealista

Realidad contra ficción

Aquí hay alimento suficiente para esa especie en peligro de extinción que es el aventurero curtido. Hay puzzles complejos, turbias maquinaciones, giros argumentales que desafían el compás y diálogos no aptos para menores. Cada pantalla incluye un nuevo reto, un requiebro, un golpe de efecto. Eso sí, se exige de ti un esfuerzo de imaginación y una capacidad de sintonía con el juego muy altos, al menos lo suficiente para que no te dé por preguntarte qué diablos pinta una manada de mamuts en una isla del Pacífico.

Las horas transcurridas ante la pantalla del ordenador empiezan a pasar factura. Mi cabeza pide a gritos un analgésico. Y varios lustros de siesta. La familia esta preocupada: hace días que no salgo de mi habitación. Hace días que no veo la luz del sol. Pero poco importa eso, he sobrevivido por segunda vez a una obra de Sokal sin perder un ápice de cordura. Y he completado el análisis a tiempo. Quizás me tome unas vacaciones. ¿Qué tal en una remota isla llamada *Syberia*?



Oscar se ocupa de conducir la locomotora y aportar alguna que otra información.

La interfaz resulta ejemplar: atractiva, sencilla y muy cómoda.

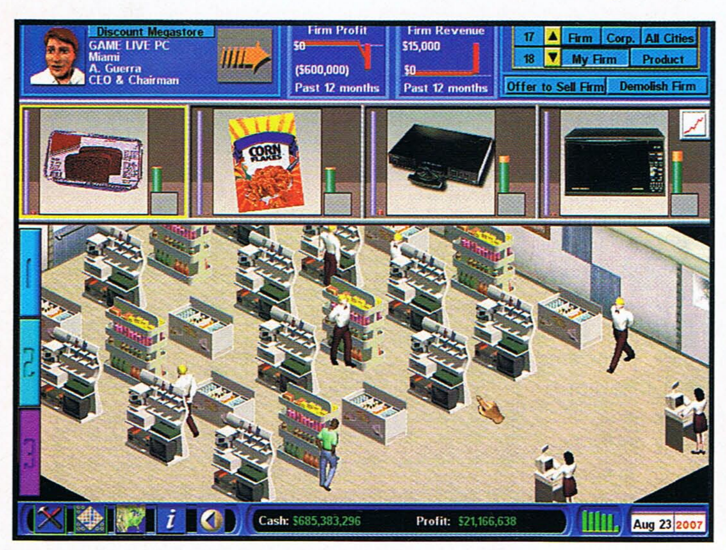


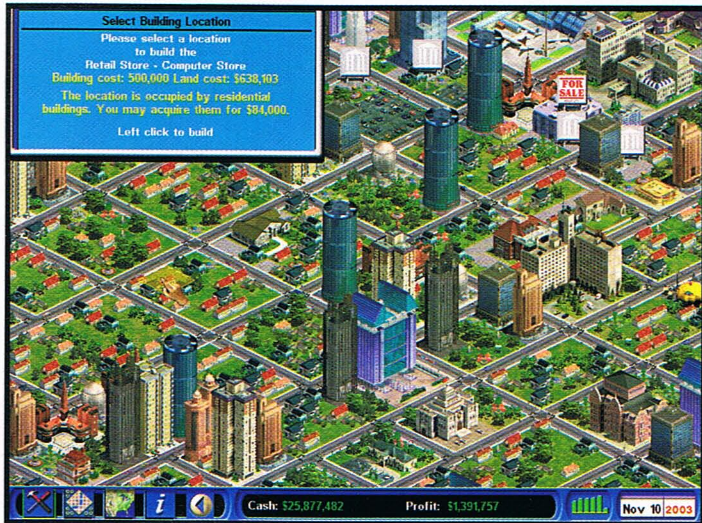
Un mundo fascinante sumido en la más completa decadencia.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Enlight Software • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 41,95 €

Trevor Chan´s CAPITALISM II

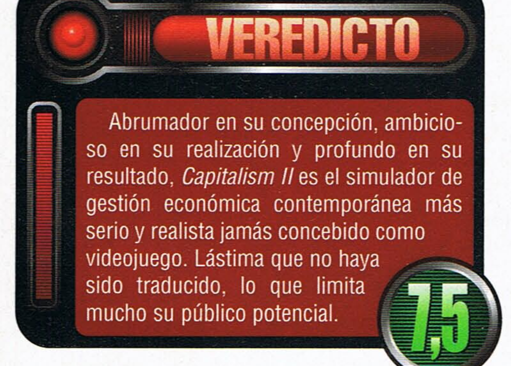
Bill Gates se sacó **un imperio económico de la manga en pocos años**. El capitalismo no tiene secretos para él. ¿Y para ti? **¿Eres capaz de amasar una fortuna** a corto plazo? ¿De levantar un imperio? ¿De aplastar a la competencia? Si puedes, **corre a demostrarlo.**





Por A. Guerra





Trevor Chan es un gurú de la simulación estratégica económica que ha traspasado las fronteras de su Hong Kong natal por méritos propios. Sin alcanzar la fama de Sid Meier o Bruce Shelley, sus series *Capitalism* y *Seven Kingdoms* han cautivado a tantos usuarios en los pasados diez años que no es de extrañar que las secuelas se sucedan.

Ahora, mientras trabaja en *Restaurant Tycoon*, se edita aquí con retraso *Capitalism II*, el último grito en videojuegos financieros. Como ya era característico en anteriores entregas, partes de un pequeño negocio con el objetivo de obtener beneficios, reinvertirlos en nuevas tiendas, mejorar tu estructura comercial y convertirla en una gigantesca corporación multinacional.

Cimientos sólidos

Hay dos campañas que acometer, la de empresario y la de capitalista. En la primera, pasas por las ocho fases de un tutorial interactivo que ayudan a comprender mejor las tripas del juego (todo el texto en pantalla está en inglés), mientras que la segunda te propone distintas situaciones en las que triunfar.

Convertirte en un gigante de los ordenadores, monopolizar el mercado de postres partiendo de una pequeña población, introducirte en Taiwán en un período de inestabilidad, dominar la industria farmacéutica o superar un ambicioso programa de objetivos para obtener la aprobación de tus accionistas son algunas de las posibilidades predefinidas.

Al igual que en *Sim City*, tienes libertad para hacer lo que quieras y puedes jugar eternamente mientras los cimientos de tu empresa sean sólidos y no entres en bancarrota. Si quieres limitarte a abrir una cadena de supermercados en algunas ciudades, puedes hacerlo, pero las posibilidades son



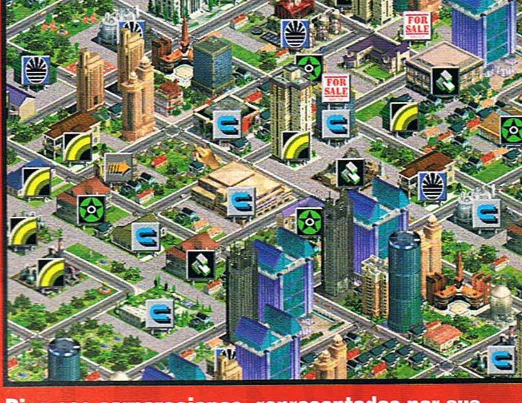
Hay muchos parámetros en los que fijarse a la hora de vender un producto.

EL TUTORIAL COMO JUEGO

Ya seas un entusiasta de la economía o alguien que desea introducirse en ella desde un videojuego, te gustará saber que *Capitalism II* posee un tutorial interactivo muy completo. Cada una de las ocho lecciones recorre los aspectos más importantes del tema y luego te somete a una prueba práctica .

1. **Ventas y aspectos básicos**
2. **Ventas (parte II)**
3. **Introducción a manufacturación**
4. **Marca y publicidad**
5. **Mercado de valores**
6. **Granjas y materias primas**
7. **Investigación y desarrollo**
8. **Consolidación empresarial**





Diversas corporaciones, representadas por sus logotipos, se disputan el pastel económico.

múltiples y hacen que el programa tenga una vida muy larga en tu disco duro si realmente quieres sumergirte en él.

La cruda realidad

Puedes buscar recursos naturales y abrir fábricas donde conseguir materias primas, crearte tus propios productos y vendérselos a la competencia, vigilar tu cotización en Bolsa, publicitarte y adquirir medios de comunicación. También es posible abrir una central con recursos humanos, edificar rascacielos y realizar negocios inmobiliarios, mejorar la calidad y cantidad de tu marca o imponerla en los mercados más hostiles, entre otras muchas cosas.

Al igual que la cruda realidad, la competencia no se chupa el dedo. Es más, cuenta con una estupenda IA, una de las mejores que haya visto este redactor, de manera que serán muchas horas, días y semanas las que tendrás que emplear en aprender. *Capitalism II* no es tan sólo un juego; es una simulación compleja del mundo socioeconómico en que vivimos.

Sin ánimo de desalentar, no es un programa apto para todo el mundo. Hay que navegar por decenas de pantallas de datos y estadísticas, cifras que fluctúan al segundo y tantos parámetros que hasta un *tiburón* de Wall Street necesitaría de todo su ingenio para dominarlos. Quizá la opción multijugador (TCP/IP, red, conexión directa o en servidores de Ubi Soft) te ofrezca más posibilidades de triunfo a las primeras de cambio.

Capitalism II no es tan sólo un juego, es una simulación compleja del mundo socioeconómico actual

Por suerte, el programa está bien estructurado y permite que te organices partidas a medida, especificando el número de ciudades (hasta cuatro), el capital inicial, la frecuencia con que se suceden las sorpresas, el grado de complejidad económica, la existencia o no del mercado de valores, la cuantía y fama de la competencia, los suministros de los puertos y los objetivos a alcanzar.

Capitalism II me ha sorprendido. Prevalece el fondo sobre la forma. Con gráficos y sonido que no van más allá de lo simplemente funcional, Trevor Chan ha orquestado una gran sinfonía macroeconómica que vivir en tu PC. A un precio más reducido y con traducción al castellano, habría sido más popular, pero si lo que has leído te interesa, puede que encuentres aquí tu juego del año.



La interfaz de mini mapas y herramientas agrupa innumerables pantallas de datos.



Los yacimientos son una fuente de materias primas esencial para el desarrollo.

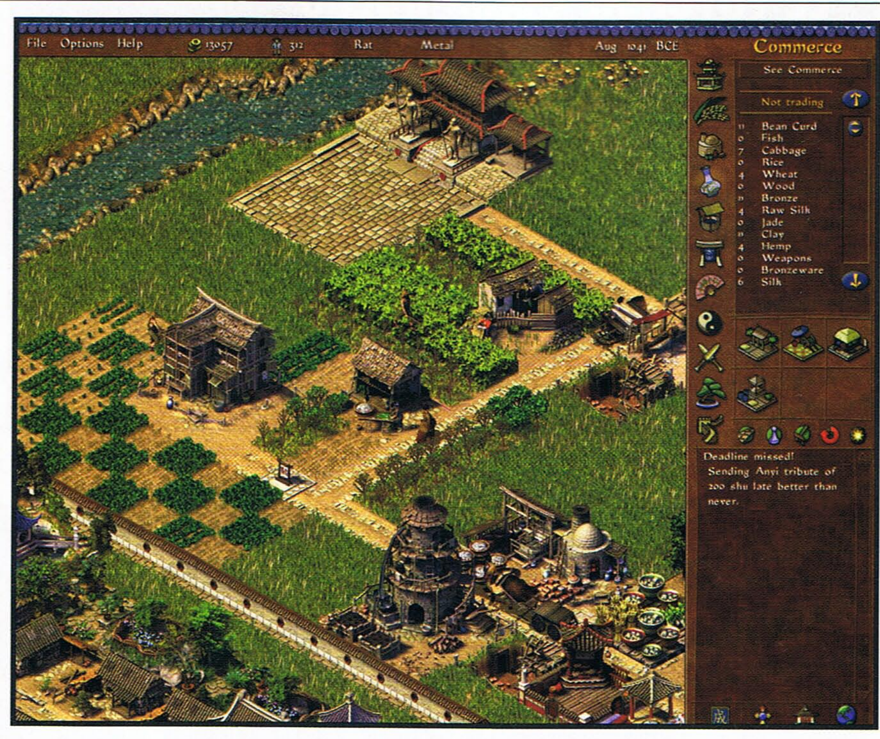


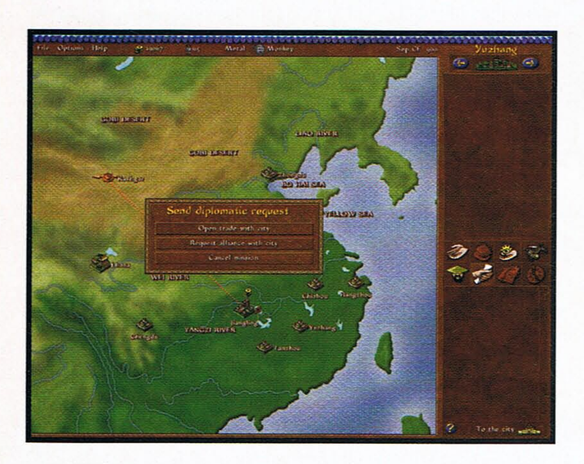
Mediante el ratón tendrás acceso directo a todos los datos de cada comercio.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Impressions Games • **EDITOR:** Vivendi Universal • **PRECIO:** 49,99 €

Cuando entiendas que Confucio no era un mentiroso compulsivo y Buda un catador de restaurantes de la guía Michelín, **empezarás a ver con otros ojos** (rasgados por supuesto), **la ancestral cultura China**. Abran paso a **un imperial atracón** de arroz, murallas y taoísmo.

Por J. Font





EMPERADOR

El nacimiento de China

A este paso, Impressions acabará haciendo un casting para decidir qué civilización histórica protagonizará su próximo juego. Por su pasarela ya han desfilado Roma, Grecia y Egipto, y ahora le llega el turno a ese gran país más conocido aquí por su gastronomía de consumo que por su filosofía o su historia milenaria: China.

Sí, se trata de un juego de construcción y expansión de ciudades. Las creas de la nada, las expandes y haces lo posible para que se te llenen de ciudadanos. Impressions se mantiene fiel a la forma de juego patentada con *Caesar*, así que el juego resulta familiar desde el momento en que lo ejecutas. Debes construir viviendas para atraer inmigrantes, darles trabajo y procurar que todas sus necesidades estén cubiertas. Si te queda algo de tiempo, puedes dedicarte también a construir la Gran Muralla.

Vinieron de Extremo Oriente

Las novedades tienen que ver con la nueva ambientación. Como es lógico, los dioses del Olimpo han sido sustituidos por héroes basados en las leyendas y la mitología chinas. Su papel es potenciar tu desarrollo aportando determinadas ventajas a las ciudades que construyas.

Como en la China clásica coexistían varios cultos, puedes optar entre uno y otro según convenga. Por ejemplo, si estás interesado en mejorar tus artes bélicas, abraza el confucionismo y podrás disponer de Sun Tzu, mientras que el taoísta Xi Wang Mu mejorará tu dominio de la artesanía y el budista Shen Nang, el de la agricultura. Al principio de la partida, tienes la opción de decidir tu signo del horóscopo chino, un curioso detalle que puede tener su influencia en fases posteriores.

Aunque tengas preferencia por un culto determinado, debes respetarlos y desarrollarlos todos. Incluso debes tener en cuenta la doctrina del equilibrio (Feng Shui) a la hora de disponer los edificios que vayas construyendo. Un templo mal situado puede no ser un gran problema, pero si construyes de forma desordenada y poco cuidadosa, la mala suerte se cebará con tu ciudad.

Otras novedades son el papel jugado por acupuntores y herboristas, la inclusión de sistemas de riego y la posibilidad de cruzar ríos caudalosos en trasbordador. Son detalles que tiñen el juego de amarillo y le dan algo de color local.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 8 · Internet 8

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español

VEREDICTO

La saga civilizadora de Impressions envejece con dignidad. Y además incorpora opciones multijugador que le dan nuevos alicientes. Todo lo demás es casi idéntico a lo de siempre, aunque al menos disfrutamos de más campañas y una ambientación fuertemente teñida de amarillo.

7



La irrigación permite mejorar el rendimiento de los cultivos.

En el juego tiene una importancia decisiva el profundo clasismo de la sociedad tradicional china. No puedes mezclar ciudadanos de diferente extracción social y, en algunos casos, incluso debes amurallar los barrios residenciales para proteger a los prohombres de tu sociedad del contacto con "la chusma". Es importante, porque si lo haces, conseguirás que te apoyen de forma incondicional, sean más productivos y recaudes más.

Otro detalle curioso es que se ha incluido un sistema de control de calidad de los alimentos. Cultivar alimentos de calidad es más costoso, pero supone un aliciente para que más pobladores se instalen en tu ciudad y ayuda a elevar sus niveles de bienestar.

Más chinos

No sólo se ha adaptado la fórmula de juego al nuevo entorno. También se ha ampliado. Esta vez, son siete las campañas en que puedes participar. La primera de ellas es un tutorial y el resto están ambientadas en diferentes fases de la historia china. Otra opción es la de juego libre, sin límites de tiempo ni objetivos concretos.

La gran novedad es que Impressions ha incluido por fin opciones multijugador. Puedes jugar en red local o por Internet y hasta crear partidas para ti solo dejando el resto de facciones en manos del ordenador. Una vez en partida, tienes la opción de cooperar con otros jugadores o enfrentarte a ellos en una guerra sin cuartel por la supremacía.

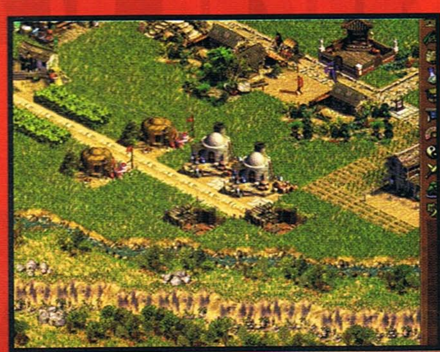
Se ha dedicado un considerable esfuerzo a mejorar las opciones de creación de ejércitos, la diplomacia y el espionaje. Ahora dispones de más unidades militares y resulta bastante más fácil obtenerlas en la fase inicial. Además, se ha incluido maquinaria de asedio. Pese a todo, el juego sigue siendo más de construcción y gestión que de enfrentamiento bélico. El desarrollo de las opciones de estrategia militar es encomiable, pero sigue resultando insuficiente.

Si no fuese por el multijugador, estaríamos hablando de un calco apenas disimulado de los anteriores juegos de Impressions. Todo es muy familiar, incluso la interfaz, y los inicios de las partidas son idénticos a los de juegos anteriores. Tampoco se han mejorado aspectos gráficos como las opciones de cámara o las resoluciones, que siguen limitadas a 800 x 600 o 1.024 x 768. Si no fuese por la posibilidad de medirse con otros seres humanos y porque el marco histórico y la ambientación son diferentes, los que ya tienen *Zeus* o *Faraón* apenas encontrarían motivos para comprarlo.

La gran novedad es que Impressions ha incluido por fin opciones multijugador



Los edificios son los encargados de dictar el desarrollo de tu ciudad.



Aunque el ejército gana en presencia, las batallas siguen siendo algo toscas.



Nada como una crecidita del río para anegar media ciudad.



Impressions profundiza en la línea de sus juegos anteriores.

Los gráficos han mejorado, aunque no lo ha hecho el sistema de cámaras.

GÉNERO: Rol • DESARROLLADOR: Black Isle Studios • EDITOR: Virgin Interactive • PRECIO: 39,95 €

ICEWIND DALE II

Por J.J. Cid

Mucho se ha hablado del **motor Infinity** de BioWare, **la antaño herramienta definitiva para** la creación de **juegos de rol**. Y es cierto que ha servido para crear juegos de gran calidad, pero su retorno a estas alturas sólo sirve para confirmar que **el tiempo no pasa en balde**.

El anuncio de este juego hace unos meses no pilló a nadie por sorpresa. Incluso cuando se hicieron públicas sus principales características, no nos extrañó ninguna de ellas. La fórmula estaba bien clara: cogemos una nueva historia ubicada en el norte de los Reinos Olvidados, se incluye la nueva edición de las famosas reglas D&D, lo metemos en una cubitera llamada Infinity, removemos y ya tenemos lista la continuación de uno de los juegos responsables de la actual popularidad del género.

El diseño es de sobras conocido. Manejas un grupo de seis héroes generados de antemano que deben ir resolviendo distintas misiones repartidas en sucesivos capítulos. Cada uno de estos capítulos consta de una misión principal bien diferenciada que se va desarrollando según te van asignando las tareas o búsquedas menores. Además, te ofrecen encargos ajenos a la trama principal que son prescindibles de antemano, pero necesarios para conseguir el nivel suficiente para afrontar las misiones principales. Todo ello está muy bien estructurado y muy bien diseñado, pero resulta tremendamente predecible. Las misiones se suceden con coherencia, pero para un jugador experimentado esta coherencia se convierte en monotonía al cabo de unas horas deambulando por los inevitables Reinos Olvidados.

Mazmorras clonadas

Según reza la proclama de novedades de este título, el motor del juego se ha mejorado para adaptarlo a los nuevos tiempos. Pues bien, siguen los errores y limitaciones que, si en los primeros juegos creados con el Infinity podíamos perdonar, ahora llegan a crispar la paciencia. No podemos perdonar errores en la IA de la asignación de rutas de nuestros héroes, no es de recibo que encontremos continuos problemas a la hora de atravesar puertas ni tampoco que nos sintamos extremadamente incómodos con la formación y asignación del líder de nuestro grupo.

El diseño de la aventura es una simple clonación del título original. Asignación de misiones, combates, algo de exploración, combates, resolución y toma de recompensas, combates y de nuevo más



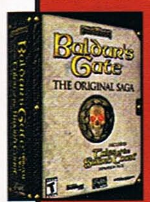


Paisajes helados y ambiente invernal son notas características de esta saga.

ESE VIEJO GRAN MOTOR

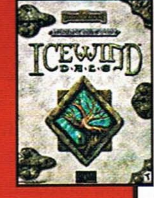
No cabe duda de que el motor Infinity ha contribuido enormemente a que los juegos de rol sean ahora más populares que nunca. Gracias a él, han aparecido algunos de los juegos más vendidos de la historia del género. Lástima que el tiempo sea tan cruel.

SAGA BALDUR'S GATE



Fue el comienzo. Han salido dos juegos y sendas ampliaciones: *Baldur's Gate*, *Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast*, *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* y *Baldur's Gate II: Throne of Bhaal*.

SAGA ICEWIND DALE



A diferencia de los *Baldur's*, estos juegos están más orientados hacia el combate. Pertenecen a esta saga *Icewind Dale*, *Icewind Dale: Heart of Winter* y el juego que nos ocupa.

PLANESCAPE: TORMENT

El bicho raro de la familia. Es el único que no sigue los cánones habituales de la estirpe. Los Reinos Olvidados dejan paso a una extraña y compleja historia de amnesias e identidades perdidas.

combates. Eso sí, parece bastante evidente que esta fórmula funciona y que hay bastantes usuarios que prefieren este tipo de aproximación al rol que otras propuestas más profundas y también más frustrantes para los menos entusiastas.

Manejas un grupo de seis héroes que deben ir resolviendo distintas misiones

Rol funcional

Lo mejor de todo es que este formato funciona. Es bastante criticable la comodidad adquirida por los desarrolladores de Black Isle, aunque justo es reconocer que el juego entretiene. La novedad más evidente es la incorporación de la consabida tercera edición de las reglas D&D. Finalmente se va notando la llegada de estas reglas a los juegos que se basan en ellas. *Icewind Dale II* adapta perfectamente todos sus cambios en generación, progresión de personaje, resolución de combates y nuevos hechizos.

Aunque los juegos basados en el D20 pueden parecer algo rígidos, siempre queda margen para ir descubriendo nuevas posibilidades que hagan más adictivo el proceso de creación del personaje. Muchos conceptos siguen resultando extraños, como los tipos de armadura y las diferentes habilidades con el escudo. Antes simplemente se ofrecía un valor en la clase de armadura (AC) resultado de las bonificaciones de nuestras protecciones, pero ahora los factores que determinan tu seguridad en este apartado dependen de factores como las habilidades en el manejo del escudo, la habilidad en clase de armaduras, sus tipos, la calidad de materiales, etc.

En líneas generales, *Icewind Dale II* es un juego compacto, sin grandes alardes y bastante bien presentado. El diseño de la interfaz y su funcionalidad son aceptables. Por su parte, los gráficos, aunque tienen un aspecto algo desfasado, se salvan por su excepcional concepto y unas ilustraciones soberbias. Se trata de un buen juego que hace unos años nos hubiese parecido extraordinario, pero que hoy pasa algo desapercibido ante el empuje de otras propuestas mucho más estimulantes.



Una barricada de barriles no debe suponer un obstáculo para nuestros mercenarios.



Aparecen en perfecta formación; lástima que su inteligencia no dé para más.



Como en todo buen juego de rol que se precie, empiezas la aventura sin apenas información.



Incluso en un juego lleno de acción como éste hay momentos para el diálogo.

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** JoWooD • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 39,00 €

INDUSTRY GIANT II

Si supieras todo **el trabajo que se esconde tras el destornillador** que compras en la ferretería de la esquina, te quedarías de piedra. Es algo que aprendes en este juego, ya que te obliga a **hacerte cargo de todo el proceso productivo**. Ya puedes ir poniéndote el mono de trabajo.

Por J. Font

El gran veterano de la estrategia industrial vuelve por sus fueros. Su primera entrega data de 1998, y era densa, complicada y tirando a mediocre. Desde entonces, los desarrolladores han encontrado tiempo para reeditarlo y para trabajar en una secuela que estrena interfaz (mucho más intuitiva) y añade nuevas opciones y elementos.

Se trata de crear un emporio económico. Para ello, el juego pone a tu alcance desde las materias primas hasta los canales de distribución del producto. Algunos de estos productos son de elaboración compleja, pero otros, como los alimentos, son manufacturados y puestos en el mercado a velocidad supersónica. Tu red industrial consta de una serie de edificios que debes distribuir teniendo en cuenta, sobre todo, cuáles de ellos forman parte de la misma cadena productiva. Es decir, que si los productos de una granja deben pasar por un almacén antes de ser comercializados, lo lógico sería que estos dos edificios estuviesen cerca.

Vendo bonito y barato

Una vez más, la clave es distribuir el espacio disponible de forma racional. Eso no sólo afecta a las cadenas productivas, sino también a cuestiones más sutiles. Por ejemplo, construir fábricas y granjas cerca de las ciudades te ahorra gastos de transporte, pero te obliga a lidiar con la protesta de los ciudadanos, que no aceptan que tus negocios perjudiquen su calidad de vida.

El juego arranca en 1900 y llega hasta la actualidad. A medida que van cayendo hojas del calendario, puedes acceder a nuevos artilugios y más materias primas hasta completar un total de 150. En esta secuela aparecen sectores nuevos, como el textil, la alimentación o la fabricación de instrumentos musicales.

Aunque puedes jugar partidas aisladas, la médula del juego es la campaña individual, en la que se aprecia con claridad el paso del tiempo mientras llevas a cabo una serie de misiones de dificultad progresiva. Si vas a sumergirte en esta opción, pasa primero por el tutorial, porque el juego se las trae. Allí aprendes, entre otras cosas, que la forma de ir superando misiones es dar prioridad absoluta a los objetivos asignados, ya sean doblar tu capital inicial o lo que sea. Si te dispersas, lo más probable es que te que-



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: ✗

VEREDICTO

Los incondicionales de los juegos de gestión empresarial no deberían perderse éste. Pocas veces vas a tener tantas opciones y un control tan profundo de una cadena productiva compleja. Hay formas más rápidas de ganar dinero virtual, pero ninguna resulta tan convincente como ésta.

7



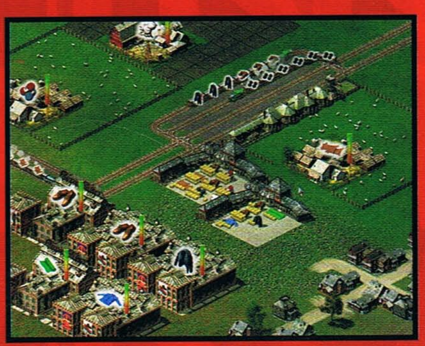
La localización de nuevos recursos tiene una importancia capital.



Tus fábricas no deberían estar demasiado cerca de áreas urbanizadas.



No olvides aumentar la producción en Navidad. Aprovecha la fiebre consumista.



La industria textil debuta en esta secuela.

des atascado a las primeras de cambio.

Por suerte, los cambios en la interfaz facilitan bastante las cosas. Se han incluido iconos sobre cada edificio que muestran el artículo que producen y el nivel de producción. De este modo, puedes evitar excedentes de un producto determinado y organizar las cadenas productivas de manera racional. Esto hace que las primeras fases de juego resulten bastante intuitivas, aunque la cosa se complica de nuevo en cuanto cubres las necesidades básicas del primer núcleo de población al que tienes acceso y se te da la opción de expandir tu negocio. A partir de ese momento, debes empezar a tener muy en cuenta los ciclos de producción y consumo y adaptar a ellos el ritmo de tu actividad industrial.

Los sistemas de transporte han mejorado sustancialmente. Puedes llevar mercancías por tierra, mar y aire mediante 50 vehículos distintos. Para que esta red funcione a pleno rendimiento, debes construir carreteras, estaciones ferroviarias, puertos y aeropuertos. Eso supone una fuerte inversión, pero hacer llegar tu producto a un número cada vez mayor de clientes compensa.

Empresas virtuales

Industry Giant II es un juego complejo, sólo recomendable para expertos en simulación económica. Llegar a controlar cada uno de los elementos del juego no es sencillo. El nivel de microgestión es considerable y hay que recurrir con frecuencia a la pausa para poder definir estrategias puntuales. Además, se echan de menos ventanas de gestión general que te permitan manejar tu emporio de forma un poco más simple. Eso sí, en cuanto lo domines, puedes saltar de cabeza al modo multijugador, que permite desarrollar estrategias de gestión muy elaboradas en enfrentamientos con otros seres humanos, lo que da bastante cuerda adicional a este título.

Se trata de uno de los mejores simuladores empresariales que hay en el mercado, pero su nivel de dificultad puede resultar indigesto. Si eres carne de *tycoon*, no dudes en hacerte con él, pero luego no te quejes si el juego te desborda y acabas mareado con tanta cifra.

La forma de ir superando misiones es dar prioridad absoluta a los objetivos asignados

UN LARGO PROCESO

Algunos de los productos deben pasar por una compleja cadena productiva antes de llegar a las tiendas. El caso de las neveras puede darte una idea de lo complejo que es ganar dinero. Ten en cuenta que siempre deberás tener un almacén cerca de cualquier factoría.

MATERIAS PRIMAS

Necesitas hierro, cobre y petróleo para obtener acero, bobinas de cobre y plástico, así que crea las minas y la refinería necesarias para hacerte con estos materiales.





PROCESO DE TRANSFORMACIÓN

Crea las industrias necesarias para procesar las materias primas. El cobre necesitará un segundo proceso para transformar las bobinas en motores.

ENSAMBLAJE

En este caso, debemos transportar el acero en tren hasta la fábrica de neveras. Una vez dispongas de todos los productos necesarios, los frigoríficos saldrán como churros.





VENTA

Otro transporte, en este caso aéreo, nos permite llevar las neveras al almacén de la ciudad y venderlas. Controla el precio, ya que el transporte reduce los beneficios.

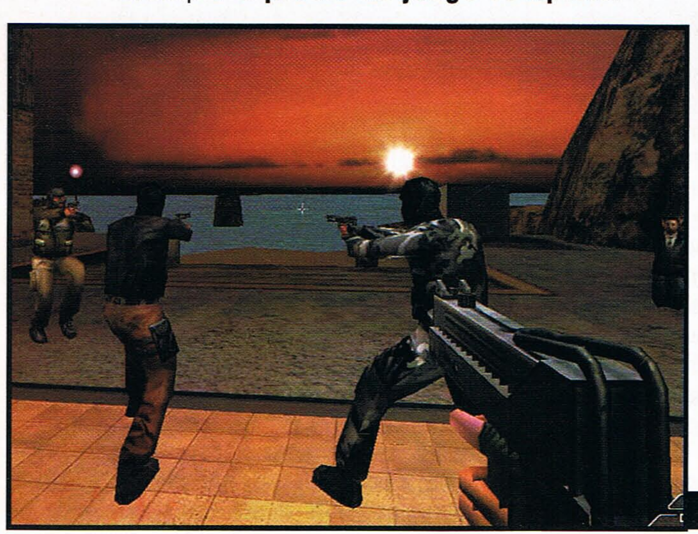
GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Kamehan Studios • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** 39,90 €

TACTICAL OPS

Assault on Terror

El fenómeno mod irrumpió hace poco más de cinco años. Desde entonces hemos podido acceder a **verdaderas joyas**. Por ello no es de extrañar que ya se puedan encontrar modificaciones en la tienda de siempre **a precio de juego completo**.





Por J. Ripoll

Mods hay muchos, tantos como juegos, pero los mods suelen estar desarrollados por chavales jóvenes de diferentes países que probablemente sólo se hayan visto las caras a través de una webcam. Por eso, uno debe ser condescendiente con las posibles deficiencias de esos trabajos. Al menos mientras mantengan su carácter amateur. Desde el momento en que su obra se encuentra en las tiendas, a estos chavales tenemos que medirlos con el mismo rasero que al resto de obreros del diseño que cobran 40 € por su obra.

Tactical Ops, el mod, es hijo directo de *Counter Strike*. Es decir, terroristas contra militares, escenarios inmensos, muertes al segundo disparo y la posibilidad de comprar armas, granadas o chalecos. Pero, a diferencia del indiscutible rey on line, éste basa parte de su potencial en el motor gráfico de *Unreal Tournament*, que permite numerosas mejoras gráficas en diseño de armas, acabado de las texturas y animaciones de personajes. Pese a todo, *Tactical Ops* no ha conseguido hacerse con el grueso de jugadores de *Counter Strike*, ya sea por el habitual conformismo del jugador on line medio o porque exige una conexión superior a los 56 KB.

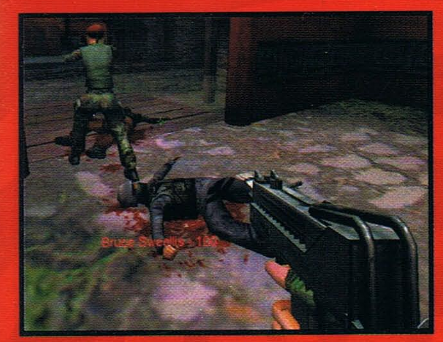
Olvidémonos por un momento de ese mod llamado *Tactical Ops* y centrémonos en ese juego completo llamado *Tactical Ops: Assault on Terror*. Lo primero que se debe señalar es que su instalación no requiere de *Unreal Tournament*. En *TO* no se incluyen los consabidos modos deathmatch o de captura de bandera, ya que en su lugar se ofrecen más de 20 niveles, cada uno con sus objetivos correspondientes y diferenciados dependiendo del bando que elijas.



VEREDICTO

Sin duda, uno de los mejores mods que se han publicado para *Unreal Tournament*, pero su aventura como juego independiente se queda en paso en falso. Los niveles mantienen la calidad y las misiones su atractivo, pero el resultado final anda lejos de lo que suele exigirse a un juego completo.

6



Es mejor dejar que alguien de tu pelotón vaya delante, por si las balas.



Las huellas de pies y sangre sirven para indicarte adónde no debes ir.

Podrás rescatar rehenes, desactivar bombas, asaltar cajas de seguridad o proteger algún tipo de fortificación en unos escenarios de gran variedad: desde barcos a monasterios, pasando por museos o calles del barrio chino. Cada uno de ellos cuenta con un diseño estudiado que ofrece a los jugadores veteranos diferentes rutas de ataque o defensa, así como callejuelas para organizar emboscadas o áticos desde los que campear sin miedo a ser detectado.

Prueba no superada

Estos ingredientes aseguran buenas partidas en compañía, pero la experiencia en solitario de *TO* dista mucho de ser satisfactoria. En éste, como en cualquier título de acción táctica, el trabajo en equipo es indispensable, por tanto la IA de los bots en cualquiera de sus modos de dificultad debería ser lo suficientemente elaborada como para conseguir que el usuario se sienta un miembro más de su equipo y no el único capaz de tomar alguna decisión que no conduzca al suicidio. Pero el caso es que este apartado se ha resuelto de forma deficiente. Es cierto que los enemigos apuntan muy bien y se mueven con rapidez, pero de nada sirven estas virtudes si partida tras partida se empeñan en repetir la misma ruta de ataque.

Es cierto que *Tactical Ops* garantiza una experiencia multijugador excepcional y que algunos de sus niveles superan en intención a la gran mayoría de juegos que han desfilado estos últimos meses por las tiendas. Pero también lo es que todo el juego desprende un inconfundible aroma amateur, a trabajo incompleto, con un diseño sonoro poco elaborado y unos errores notables en el diseño de la física que provocan la sensación de estar pagando por algo que uno podría tener gratis. Pese a todo, si fuiste de los pocos que no compraste *Unreal Tournament* y eres un enamorado de *Counter Strike*, ésta es la oportunidad para cambiar de título y descubrir uno de los mejores mods del mercado.

Asegura buenas partidas en compañía, pero la experiencia en solitario dista mucho de ser satisfactoria

LOS TRES ELEGIDOS

Es posible que a la industria no le haya hecho mucha ilusión el éxito del movimiento mod, pero el mundo del videojuego ha salido beneficiado. Aquí tienes las tres modificaciones más representativas de *Unreal Tournament*.

STRIKE FORCE



Se trata del mod más parecido a *Tactical Ops*. Gráficos excelentes, niveles llenos de detalles, multitud de armas y la posibilidad de escuchar el latido de tu corazón. Descarga obligatoria, aunque sus 116 MB te impresionen.
www.strikeforcecenter.com

OPERATION NA PALI



Convierte *UT* en una experiencia para un jugador. Encontrarás las mismas armas y enemigos, pero mejoradas gracias al nuevo motor gráfico. Una modificación genial de 158 MB que puedes bajarte de la web oficial de Team Vortex.
www.planetunreal.com/teamvortex/help

UNREAL FORTRESS

Desciende de *Team Fortress*. En él debes elegir tu papel antes de iniciar la batalla: soldado de artillería ligera o pesada, médico o ninja saboteador. Ocupa 108 MB en su versión *Gold*.
www.unrealfortress.com/downloads.php



Cada bando cuenta con un gran número de personajes a elegir.



Las explosiones son de una calidad fotorrealista.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Cyanide • **EDITOR:** Friendware • **PRECIO:** 29,95 €

Como todos los veranos, tras el Giro y el Tour, **llega la Vuelta. Y** esperamos que con igual puntualidad se sucedan las entregas de ***Cycling Manager***, que **tras un año de preparación viene dispuesto a** zafarse del pelotón y **enfundarse el maillot de líder**.

CYCLING MANAGER 2

Por A. Jiménez

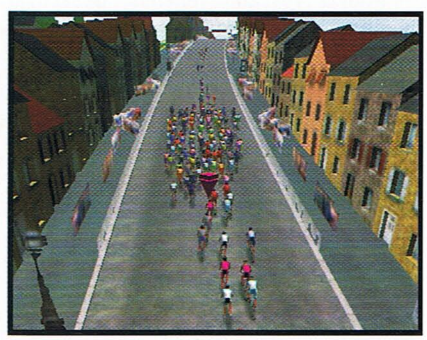
El año pasado, *Cycling Manager* llegó a rueda de *Eurotour Cycling*, un competidor formidable al que muy poco podía oponer. Ahora, su secuela es el único título de la especialidad en el mercado, lo que le augura mayor repercusión. Aun así, justo es reconocer que la falta de competencia no ha disuadido a sus autores de introducir serias mejoras en este manager de ciclismo.

Avalado por el gran Óscar Freire, completamente traducido al castellano y con un precio asequible, el juego no presenta problemas en su instalación y configuración (realmente completa, incluso con soporte para aceleradoras antiguas). Una vez arrancado, se puede escoger entre carrera simple, historia profesional completa (varias temporadas) y multijugador en red local o Internet empleando los servidores de Cyanide.

El menú principal, algo tosco, permite acceder a noticias de carácter general, palmarés, clasificaciones pormenorizadas, finanzas (fichajes, traspasos, despidos, primas, ofertas, patrocinadores, personal y cuentas), calendario de pruebas (de la Copa y Campeonato del Mundo, así como las tres grandes vueltas), entrenamientos, estado médico, plantilla, estrategias y equipamiento.



Las pantallas de datos ayudan a escoger los corredores idóneos.



En los ascensos, el grupo se estira formando una gran serpiente multicolor.

Estrategia teórica

De entrada, es fácil agobiarse ante tantas opciones, pero tómalo con calma. En unas horas se experimenta lo suficiente como para desenvolverte con soltura. El apartado económico es interesante, pero no tanto como su grado de profundidad deportiva, con mención especial para los entrenamientos. Ahí consigues mayor capacidad aeróbica o anaeróbica, fondo, sprint o musculación. La repercusión en el rendimiento





La pirámide invertida muestra la posición del ciclista elegido.

LOS NÚMEROS CANTAN

Si algo llama la atención en el programa es el nivel en el que se mueven sus cifras.

- 60 equipos profesionales, 45 de ellos reales (inclusive Euskaltel, iBanesto, Once, Kelme o Jazztel).
- 180 etapas reproducidas en 3D complementadas por cientos más y hasta 30.000 kilómetros de carretera visible.
- Plantillas con director y subdirector de equipo, entrenador, médico, psicólogo, kinesioterapeuta, quiropráctico y ayudante.
- Y muchas estadísticas de cada ciclista, con parámetros que incluyen lealtad, profesionalidad o preferencias climatológicas.

es alta y, en función de las estadísticas y fechas de las pruebas, obtienes la mejor forma posible para tus hombres.

Una vez decides en qué eventos participar y seleccionas los ciclistas que las disputarán (con su líder, sprinter, gregarios, etc.), asignas tácticas individuales o de equipo (hasta nueve distintas) a lo largo del perfil de etapa correspondiente. En cada zona hay comportamientos defensivos y ofensivos a establecer (intentar una escapada, realizar relevos que endurezcan la marcha, controlar la carrera...). Incluso puedes fijar la atención de un corredor o del equipo en un adversario concreto, o en todos los que estén situados en los puestos altos de la clasificación, de manera que si se produce un demarraje, reaccionan tratando de neutralizar su marcha. Todo esto, que en la teoría suena bien, resulta mejor aún en la práctica.

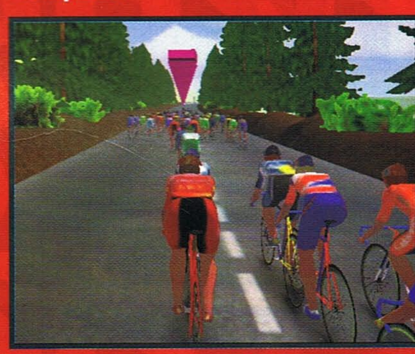
El apartado económico es interesante, pero no tanto como su grado de profundidad

No todo es positivo. Pese a que los gráficos son resultones, su nivel de texturas es muy pobre, así como los efectos de sonido (ahora en 3D). La carretera y alrededores no aguantan un primer plano y si alejas la cámara, el escenario resulta algo triste. Tampoco se aprecia esfuerzo alguno en diferenciar los rostros de los ciclistas, aunque al menos su animación y diseño de maillots está conseguido.

Aunque no podamos ver todas las etapas y a veces el lag nos persiga en las partidas on line, *Cycling Manager* 2 se hace respetar por su estable comportamiento, funcionalidad y la diversión que proporciona a largo plazo. Complementado por decenas de equipos reales (algunos sin licencia, como US Postal) e infinidad de kilómetros a recorrer, este juego te mantendrá entretenido durante muchas jornadas sin desfallecer.



De ti depende dar relevos o no en una escapada.



Cuatro grados de pendiente y subiendo: este puerto de montaña será una tortura.



Último kilómetro, cuidado con sprintar demasiado pronto o te desfondarás.

Cal y arena

El simulador es efectivo. En las franjas horizontales superior e inferior hay numerosas pestañas para consulta de datos en tiempo real, listas, tiempos, chat, climatología, viento, pendiente de la rasante y aceleración del tiempo. También puedes escoger la música de fondo (buena) y diversas cámaras predefinidas o programar una propia gracias a la gran libertad de zoom y posicionamiento del punto de vista.

Debajo está la zona de equipo, donde se reparten las órdenes y estrategias a ejecutar sobre la marcha, como la del aguador que se retrasa hasta el coche de equipo (¡al fin podemos verlos!) para coger agua y repartirla o la del protector que corta el viento a su protegido. Durante la carrera, debes controlar el nivel de esfuerzo de cada corredor para que no se te desfonde, así como el momento ideal para realizar avituallamientos y su posición en carrera para no quedar descolgado. La IA es aceptable y recrea de forma realista una etapa ciclista.



Atención al diseño de interfaz de controles, ideal para no perder detalle.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Supersonic Software • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 39,95 €

HORMIGAZ Extreme Racing

Si aún recuerdas la terquedad de Zeta, los coqueteos de Bala y el gran corazón de Weaver, eres de los que disfrutaron **la estupenda película *Hormigaz***. Se prepara **una gran carrera en la colonia por** ser el primero en **llegar a Insectopía**. ¿Vas a ser tú?

Por A. Guerra



La competición va a comenzar. ¡Atentos al divertido semáforo!



¡Cuidado! Ese sapo tiene hambre y una lengua muy larga.

Tras la magnífica acogida de *Hormigaz*, primera película de animación por ordenador de la factoría Dreamworks, cabía esperar que su licencia fuese aprovechada en la creación de videojuegos. El escenario, personajes y simpatía del film dan para mucho, y en ellos se basa *Hormigaz Extreme Racing*.

El argumento se las trae. La comunidad de hormigas lleva una plácida existencia en una pequeña zona de Central Park, pero corren historias de un sitio a lo lejos, una especie de nirvana con alimento en abundancia llamado Insectopía. Supuestamente, allí todo es felicidad, por lo que algunos habitantes del hormiguero deciden saltarse sus fronteras habituales y partir en busca de ese lugar.

Zeta y sus amigos se disputan llegar primeros a ese lugar de ensueño, de manera que tienen que superar muchas carreras antes de alcanzar el primer puesto en una clasificación de hormigas conformada por 10 millones de seres. A medida que vamos superando pruebas, ascendemos puestos y accedemos a nuevos eventos en los que participar.

Un motor que funciona

El juego emplea el motor gráfico Renderware, que se está consolidando como uno de los más fuertes del mercado (véase la calidad de *Tony Hawk´s Pro Skater 3* o *GTA III*). Por ello, aún con texturas y nivel de detalle simples, presenta un estupendo aspecto para lo que en principio parecía un título sin pretensiones.

No le va a la zaga la calidad del movimiento, veloz y suave en cualquier equipo de gama media. Junto a la buena calidad de las animaciones, cabe destacar el número de cámaras a elegir, ya que permiten vistas traseras y las habituales primera y tercera persona en distintos ángulos. Igualmente buena es la respuesta de los controles, que permiten acelerar, frenar, correr y disparar combinando joysticks, pads y ratón con el teclado.

Ello permite que se puedan organizar partidas multijugador de hasta cuatro usuarios en un mismo ordenador gracias a la división de pantalla. Funcionan maravillosamente, y son tan divertidas que se echa de menos la posibilidad de establecer contacto on line con otros usuarios, ya que se trata de un título ideal para picarse con los oponentes.

Además de evitar obstáculos, lograr la mejor trayectoria, ir a máxima velocidad y salvarse de las innumerables trampas dispuestas (en forma de lenguas de rana y picos de pájaros), ¡hay que ponerle la zancadilla a nuestros contrincantes! ¿Cómo? Por medio de poderes especiales situados en las flores . Con ellos, puedes activar la turboaceleración, cohetes, minas, escudos o trampas.

En las competiciones no sólo varían los oponentes, escenarios y diseño de los recorridos, sino también el tipo de carrera. Algunas son para disputar en solitario y con el reloj como gran adversario. En ellas tienes a cada nueva vuelta la imagen fantasma de

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 — LAN: ✗ — Internet: ✗

Idioma
Textos de pantalla: español — Voces: ✗

VEREDICTO

Un juego de calidad que capta eficazmente algunos de los puntos fuertes de la película. La premisa es básica, se trata de correr, pero la variedad en las formas de hacerlo, personajes, vehículos y poderes hacen que sea un título apto tanto para pequeños como para mayores.

6


Las carreras aéreas permiten moverte con total libertad.

CON LICENCIA PARA DIVERTIR

Adquirir la licencia de una buena película ha permitido a los desarrolladores crear un juego bien ambientado, divertido y con notables personajes y escenarios.

LOS PROTAGONISTAS

Inicialmente encontrarás a Zeta y Bala, pero a medida que progreses estarán disponibles Azteca, Weaver, el Coronel Cutter y el General Mandible. Prueba a verlos desde el principio en modo multijugador.





EL ENTORNO

Los escenarios van desde los propios del hormiguero a la ciudad, pasando por el parque, bosques, el lago helado e Insectopía. Grandes rampas, caídas y peligrosos animales esperan a la colonia.

la anterior acompañándote, lo que, además de añadir interés, ayuda a corregir errores.

En otras debes competir por un puesto en el podio. No es imprescindible que siempre seas el primero, pero tampoco te vale ser el último. El caso es que unas veces te ocupas de correr y disparar poderes, mientras que en otras esto último se sustituye por la posibilidad de dar saltos para esquivar ramas y piedras en el camino.

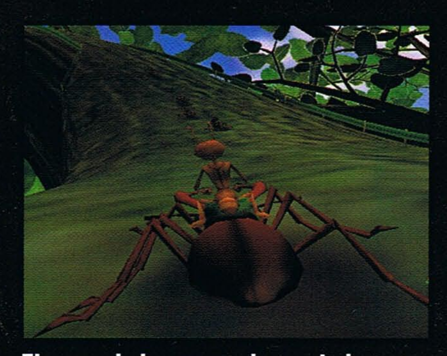
Para todos los públicos

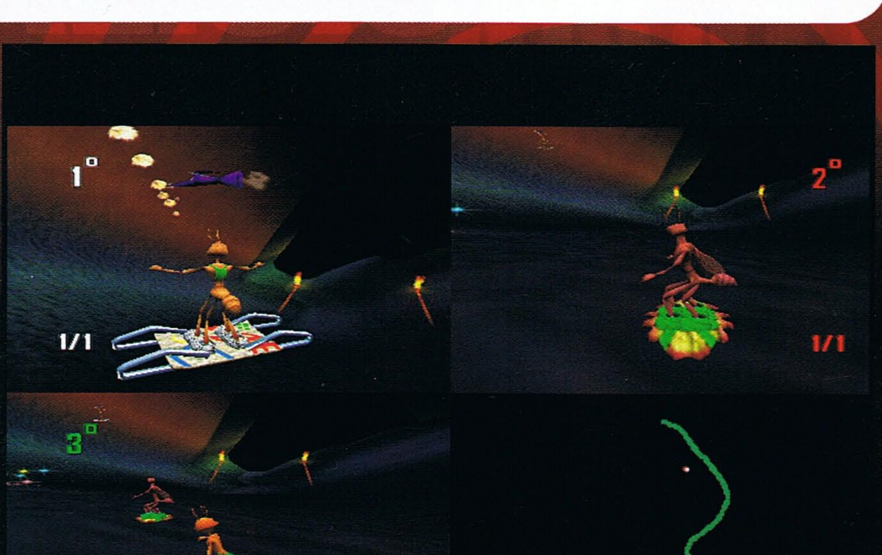
No siempre vas a pie. Tienes escarabajos, artefactos e insectos voladores que pueden llevarte por tierra y aire, lo que añade profundidad a la competición y mayor variedad e interés al progreso. Incluso se incluyen momentos de riesgo, como el deslizamiento colina abajo tipo *snowboarding*. En la gran final hay que disputar una tensa carrera uno contra uno que te lleva al límite.

Se trata de un divertido juego de carreras arcade con bonitos gráficos animados

Hormigaz Extreme Racing es un divertido juego de carreras arcade con bonitos gráficos animados. Sin duda, hará las delicias de los más pequeños de la casa. Pero su carácter infantil no exime de entretenimiento potencial a usuarios más experimentados, que, superada la primera impresión de sencillez, pueden encontrar aquí un programa bien realizado con el que entretenerse. Al igual que la película, es un producto familiar apto para cualquiera con ganas de pasarlo bien.


Habrá que saltar para esquivar esa enorme hoja.


Éste es uno de los descacharrantes vehículos, compuesto de latas y botes.


El juego permite intensas partidas para hasta cuatro amigos en un mismo PC.

El escarabajo nos conduce a toda velocidad por las copas de los árboles.

GÉNERO: Rol/Acción • **DESARROLLADOR:** Larian Studios • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** Por confirmar

Es difícil comentar este juego de origen alemán sin mentar en ningún momento al **Diablo**. Pese al serio esfuerzo realizado por nuestro analista de guardia, verás como **párrafo a párrafo se perfila con nitidez la sombra de una presencia diabólica**.

DIVINE DIVINITY

Por J. J. Cid

Controversias y cuestiones de etiquetas al margen, hay que reconocer que los títulos de ambientación "rolera" y de inclinada tendencia a la acción gozan del favor de gran parte de usuarios. Larian Studios se sube al carro de esta rama del rol y presenta un juego que cumple con los arquetipos establecidos por el primer *Diablo*, olvidándose de uno de sus pilares: el apartado multijugador.

Divine Divinity es un clon más del juego de Blizzard. Como tal, tu misión es manejar al típico héroe solitario enfrentado a incontables hordas de enemigos en frenéticas contiendas multitudinarias. Con estos combates vas acumulando experiencia, lo que te permite aumentar tu nivel y agregar nuevas posibilidades y poderes al personaje. A ello hay que añadir esporádicos encuentros con personajes no hostiles y con escenas de presentación de la trama principal.

Divino Diablo

Esta fórmula funcionaba con *Diablo II* gracias a su intuitivo manejo y su equilibrada y desmesurada jugabilidad. Pero en todos sus clones (incluido éste) hay algo que falla. Son pequeños errores, pero en conjunto hacen que estos títulos no alcancen el nivel de diversión del juego en que se inspiran.

En el caso de *Divine Divinity*, la falta de una IA adecuada para los enemigos, unos movimientos mediocres, un inventario parco en detalles y poco manejable, un aspecto anticuado y fallos gráficos y de rendimiento suponen lastres demasiado importantes.

Para ser justos, no todo es mediocre en *Divine Divinity*. El juego entretiene en su justa medida y presenta aspectos reseñables en su acabado final. Los hechizos son bastante numerosos y están suficientemente bien representados. Además, la evolución del personaje es variada y ofrece muchos caminos a nuestra elección. Pero lo más interesante de este título es la música que nos acompaña durante la aventura. Los temas seleccionados son intensos y de gran calidad, aunque, por desgracia, no puedes prestarles mucha atención si estás siendo atacado por decenas de enemigos.



Al cabo de unas cuantas horas, tu ratón pedirá unos segundos de tregua.



VEREDICTO

Divine Divinity es un juego exclusivamente indicado para aquellos jugadores compulsivos de *Diablo II* que busquen productos de muy similares características. De todas formas, si el nivel de exigencia de estos jugadores es medianamente elevado, *Divine Divinity* no debería ser una opción para ellos.

5,5



Los eventos prefijados son bastante comunes a lo largo del juego.

GÉNERO: Carreras • **DESARROLLADOR:** Terratools • **EDITOR:** Zeta Games • **PRECIO:** 17,95 €

Michael Schumacher
RACING WORLD KART 2002

El ya pentacampeón del mundo de Fórmula 1 se inició en la velocidad **a los mandos de un kart**, con el que fuera campeón de Alemania y Europa allá por 1987. Quince años después, tenemos la oportunidad de revivir la emoción de estos **eventos en los que se forjan grandes pilotos**.



La vista desde el kart es una de las mejores bazas del juego.

Por A. Guerra

Quizá sea porque el mundo de los simuladores de Fórmula 1 ya se encuentra a tan alto nivel que es difícil competir. O tal vez, simplemente, les apetecía hacerlo. El caso es que los alemanes de Terratools han realizado un juego de carreras de karts amparándose en la imagen de su ídolo nacional, el mismo que no hace sino pulverizar récords y que ya ha igualado al mítico Fangio.

Sin embargo, la presencia de Michael Schumacher aquí se reduce a su nombre, un buen vídeo de presentación, esporádicas felicitaciones y que uno de los pilotos contrarios en categoría superior se llama igual.

Ello, unido a que los desafíos on line a otros pilotos que promete el manual se quedan en correr en solitario y añadir el tiempo obtenido a la web oficial, me hizo temer lo peor. Por suerte, el programa tiene sus méritos.

Diversión en miniatura

Es divertido desde el primer minuto. Pese a su física ramplona, la conducción resulta ágil, el movimiento veraz y los gráficos efectivos. Hay vistas en primera y tercera persona a diferentes distancias, aunque es desde el interior del kart donde se viven las emociones fuertes. El diseño de circuitos no está nada mal. Repartidas por medio mundo encontrarás pistas de asfalto y tierra, circuitos urbanos y recorridos de fantasía por aeropuertos y desiertos.

Hay tres categorías distintas (FUN, ICA y FSA) que progresivamente aumentan la velocidad y dificultad, entrenamientos, carreras contrarreloj contra nuestra imagen fantasma o en "modo on line" y las típicas competiciones contra otros cinco karts que corren que se las pelan pese a su floja IA.

También viene traducido al castellano, con un buen manual y un premio muy competitivo, más el aliciente de estar representado el *kaiser*. Pese a todo, resulta insuficiente para el conductor experimentado, ya que ni rastro de daños físicos, cambios climáticos u opciones de taller. Cabe recomendarlo a conductores primerizos que quieran disfrutar de carreras de karts sin complicaciones.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN ✗ · Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces ✗

VEREDICTO

Un juego con buen precio y pocas pretensiones más allá de recrear carreras arcade con karts. Resultan aceptables su calidad gráfica, el número de circuitos y el nivel de dificultad, pero es demasiado limitado y ni siquiera incluye opciones multijugador. Para conductores noveles.

5



Podrás escoger distintas vestimentas y colores de kart

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** Novalogic • **EDITOR:** Friendware• **PRECIO:** 30,00 €

DELTA FORCE
Task Force Dagger

El 11 de septiembre de 2001, 3.000 personas perdieron la vida y **Estados Unidos perdió la inocencia**. En el aniversario de tan funesto incidente, Novalogic nos ofrece un nuevo capítulo de su saga más emblemática. En él, **puedes enrolarte en la Operación Libertad Duradera**.

Por J. Ripoll

A los videojuegos de acción les pasa como a los bebés: crecen tan rápido que la ropa comprada en febrero ya no sirve en Navidad. Y al igual que los bebés, los videojuegos no pueden vivir sin ropa, sin un buen motor gráfico. Por ello, este paquete de misiones, que puedes jugar aunque no tengas *Delta Force: Land Warrior*, ofrece un aspecto pobre dados los tiempos que corren. Habrá que esperar al nuevo y prometedor *Delta Force: Black Hawk Down* para ver la evolución tecnológica de la saga.

Balas en el desierto

Aquí participas en 25 nuevas misiones desarrolladas en Afganistán. Puedes elegir entre diez tipos de unidades de las Fuerzas Especiales. Unos nadan mejor, otros tienen más resistencia, rapidez y demás características más o menos útiles según el escenario. Los paisajes son grandes, como de costumbre, y se tarda en cruzarlos porque los vehículos pueden destruirse pero no conducirse. Para compensar esa carencia, dispones de una veintena de armas de comportamiento hiperrealista, todo tipo de rifles, escopetas de francotirador o pistolas varias. Pero es probable que al jugador casual el comportamiento de los diferentes pistolas le resulte idéntico, por mucho que la trayectoria de las balas y la velocidad de disparo varíen dependiendo de la climatología.

Uno de los puntos débiles de *Land Warrior* era la escasa capacidad intelectual de nuestros oponentes. En *Task Force Dagger* las mejoras son palpables, pero que nadie espere grandes alardes estratégicos de nuestros enemigos afganos. Más bien se mantienen inmóviles cuando desde el sigilo o el estruendo te sitúas tras ellos y a duras penas buscan protección detrás de los edificios cuando andan malheridos. Pese a todo, sus humildes progresos dan algo de aliciente a la campaña individual.

En cuanto a las opciones multijugador, se mantiene la acertada oferta de *Land Warrior*. Resta preguntarse si su simple presencia y el buen editor de misiones justifican la compra de un juego con armas en dos dimensiones, pobres texturas y enemigos que tienen el *clipping* como única arma secreta.

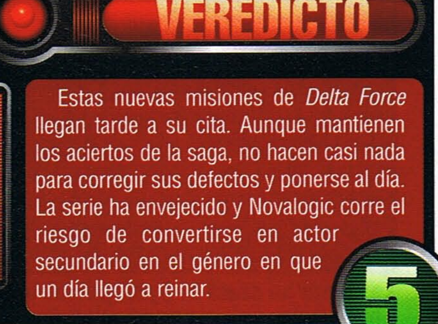

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 200; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 128 MB de RAM
aDeSe 16

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 16 · Internet 16

Idioma Textos de pantalla (español) · Voces (inglés)


VEREDICTO

Estas nuevas misiones de *Delta Force* llegan tarde a su cita. Aunque mantienen los aciertos de la saga, no hacen casi nada para corregir sus defectos y ponerse al día. La serie ha envejecido y Novalogic corre el riesgo de convertirse en actor secundario en el género en que un día llegó a reinar.

5



La ubicación de la mirilla del francotirador es tan útil como irreal.



En los combates cuerpo a cuerpo, difícilmente sobrevive alguno de los dos.



Delta Force **cuenta con algunas de las animaciones más cómicas que se recuerdan.**

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Silicon Dreams • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 39,95 €





Por A. Jiménez

FOOTBALL MANIA

¿Cansado de que te piten faltas y fueras de banda? **¿Quieres que el árbitro sea una mera figura decorativa?** ¿O lanzar un misil a la portería contraria? **¿Y qué te parecería una bomba contra ese defensa** que siempre te entra? Aprovecha, porque **los Lego vienen a jugar al fútbol... a su manera**.

Quien lea habitualmente mis columnas de opinión sabrá que reclamo algo más de originalidad para los videojuegos deportivos. Está bien realizar simuladores fidedignos, pero la competición fuera de los límites de la realidad no tiene por qué resultar menos apasionante. Eso ya lo demostró en su día *Speedball 2*.

Ahora Lego y EA presentan su nuevo título, desarrollado por Silicon Dreams. Posiblemente te suena el nombre de esta última compañía, ya que son los británicos responsables de los *UEFA Champions League*, *Sega World Wide Soccer* y *Michael Owen´s WLS*, amén de *Lego Island*. Sobre el papel, nadie mejor que ellos para hacerse cargo del tema.

Sólo hay que dejar claro que su objetivo principal era atraer a niños de edades comprendidas entre 6 y 10 años. Eso no significa que no pueda disfrutarse siendo adulto, pero hay que acercarse al pad con otra mentalidad, preparado para gráficos infantiles y ausencia casi total de reglamentación futbolística.

Fútbol universal

El menú tiene un buen puñado de opciones, desde partidos inmediatos a amistosos en los que puedes definir algunos parámetros, la Copa Lego con el habitual sistema de rondas eliminatorias, minijuegos de entrenamiento o el modo historia. Allí, tras ganar seis encuentros y el correspondiente del trofeo, éste es robado por Brickster el ladrón. Eso te

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM
aDeSe TP

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 — LAN: ✗ — Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: ✗

VEREDICTO

Un videojuego ideal para niños y con suficiente potencial para entretener a los más talluditos. Su buen planteamiento y aceptable realización técnica lo convierten en una brizna de aire fresco dentro del algo anquilosado fútbol virtual. Eso sí, podría haber dado más de sí.

6

Esto es lo que pasa al transformar el balón en una bomba.



La pelota no caerá al agua gracias al plasma que rodea el rectángulo de juego.



El momento cumbre de los partidos llega en cuanto el balón besa las mallas. Junto a numerosas repeticiones desde distintos ángulos, asistimos a la celebración del tanto por nuestros Legos... ¡Menuda fiesta!



TORRE
Abrazarse está bien, pero formar parte de la torre que eleva al goleador es lo más.



BREAKDANCE
Célebre moda de baile de los años 80 que ahora vuelve con fuerza para los más peques.



BALÓN
¡Un compañero se hace pasar por el balón para que el goleador chute de nuevo!

obliga a seguir su pista por innumerables escenarios jugando partidos por todo el mundo, incluso en el espacio exterior.

Hay más de veinte equipos y campos de juego con temáticas distintas: piratas, obreros o vaqueros que juegan en barcos, obras y ranchos. La ambientación es buena, pero no resulta del todo convincente que el toque Lego se limite a los jugadores, por otra parte muy bien animados. Hay diferencias en la apariencia y vestimenta de los personajes. También en su calidad, definida por parámetros como velocidad, puntería o entrada al contrario.

Puedes tumbar al contrario cuantas veces quieras, ya que nadie te sancionará. El árbitro sólo controla el tiempo y los goles. No hay faltas, penalties, córneres ni fueras de juego, ya que el rectángulo de juego está rodeado por una pantalla de plasma transparente donde rebota el balón.

Los delanteros no pueden entrar en el área, zona reservada al portero (como en balonmano), pero sí disparar con distinta potencia y efecto. Y si se te resiste, hay seis poderes especiales repartidos por toda la cancha que facilitan la labor. Puedes dejar tontos a los contrincantes, coger hipervelocidad, recubrirte con un escudo de fuerza, recuperar automáticamente el balón, convertir el esférico en una bomba o en un potente misil directo a las mallas.

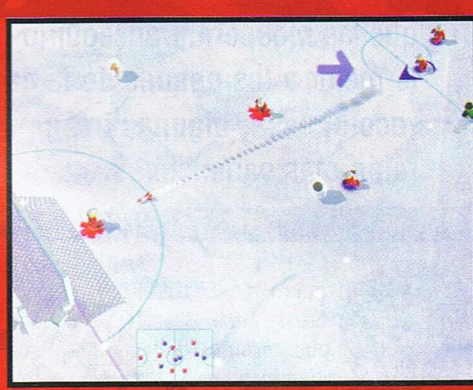
También es posible jugar sin activar los poderes mágicos, pero el partido pierde gracia, porque los niveles de estrategia son mínimos y la IA contraria, básica. Además, las dimensiones del campo son más reducidas que las de uno real y los equipos están compuestos por cinco hombres y el portero. En determinadas competiciones, las victorias se recompensan con acceso a nuevos equipos con los que formar tu escuadra a medida.

El debe y el haber

En el debe de este título hay que hacer constar algunos problemas. Quizá se deba a la escasa instalación de datos en el disco duro (menos de 6 MB) o por falta de optimización, pero a veces se producen ralentizaciones en el juego pese a que los gráficos no son su punto fuerte. Tampoco se han lucido mucho con la música y el potencial del modo historia se ha desaprovechado hilvanando una serie de partidos con algo de texto e imagen de por medio que poco o nada aportan. La introducción de personajes mejor definidos, la creación de jugadores a partir de piezas Lego e incluso la integración de éstas dentro del partido habría aportado mayor profundidad e interés.

De todas formas, pesa más su haber, el de un agradable divertimento infantil que puedes jugar en modo multijugador (¿por qué no tendrá opciones on line?) y que quizá, cara al futuro, sea el germen de una serie de videojuegos capaces de reinventar las reglas del deporte. No es recomendable para usuarios experimentados ávidos de simulación futbolística, pero resulta una propuesta muy apetecible para casi todos los demás.

Puedes tumbar al contrario cuantas veces quieras, ya que nadie te sancionará



El balón-misil, una dura prueba para cualquier cancerbero.



Las divertidas pruebas de entrenamiento sirven para coger soltura.



Tras disparar, utiliza los controles para dar efecto a la pelota.

GÉNERO: Plataformas • **DESARROLLADOR:** Hyperspace • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** 34,99 €

STUART LITTLE 2

A Stuart se le han perdido un par de cosas, y de ti depende que las recupere. Conseguirlo no supone un gran reto, pero a lo mejor **a los peques de la casa les divierte intentarlo. Como recompensa, algunas imágenes de la nueva película** del ratón más parlanchín desde Mickey Mouse.

Por S. Sánchez

Primero fue *Lilo & Stich*, y ahora *Stuart Little 2*, así que supongo que pronto disfrutaremos de algún juego de Spirit. Pero centrémonos en lo que tenemos entre manos. Stuart, el simpático ratón, vuelve a la carga. Y se ha echado novia. El juego es bastante fiel a la película del mismo título, sobre todo en la manera que presenta a Margalo y al malvado Falcon.

Hay dos grandes objetivos en este plataformas: recuperar un anillo y rescatar a Margalo. Para conseguirlo es necesario superar cinco juegos distintos en el modo historia. Si alguno de estos juegos te parece algo complicado o quieres jugarlos en un orden diferente, puedes recurrir a la opción de juego libre. Aunque cada juego tiene tres niveles de dificultad, se trata de un producto destinado a los jugadores más jovencitos, así que si ya has alcanzado la pubertad, no esperes ningún tipo de desafío.

¿A qué se juega?

El primero de estos juegos se llama Conducción Temeraria. En él, tienes que avanzar con un coche eléctrico esquivando los obstáculos a la vez que recoges la fruta que incrementa tu cuenta de puntos y los rayos que aumentan la velocidad. Es tan simple como sus gráficos y el movimiento del coche.

A continuación, te encontrarás con Escape por el Desagüe. Por un momento, llegué a creer que avanzar por los túneles activando mecanismos que dejen vía libre supondría un cierto estímulo para mis adormecidas neuronas. Falsa alarma. Llegar a la zona en que se encuentra un collar colgando, el objetivo del juego, es pan comido.

Salto en Globo no es mucho mejor. Tienes que llevar al roedor de marras hasta el tejado saltando de un globo a otro. Simpático, aunque no excesivamente original.

Los otros dos juegos son bastante malos. El llamado Patinaje sobre el Tejado se rige por unas leyes físicas que poco tienen que ver con las de nuestro planeta. Y Huída Aérea no es más que una pequeña variación sobre la fase del coche y el pretexto para que desbloquees otro puñado de secuencias de la película.



Aunque no lo parezca, éstas son las calles de Nueva York.



Parece que se ha encallado un trozo de brócoli en las cañerías.





Nunca fue tan seguro patinar por los tejados como en *Stuart Little 2*.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

¡Quiero morir!

El pasillo nunca se acaba. Hay sangre en el suelo y en las paredes, tuya y de tus enemigos. Ellos han muerto y tú sigues vivo pero no demasiado. Te cuesta andar, pero sabes que el pasillo no puede ser mucho más largo, que tras esa puerta el nivel habrá concluido y llegará el momento de recuperar la salud. Diez metros, cinco, tres, uno y... un zombi refugiado en sombras te destroza en pocos segundos con su ataque sorpresa. La decepción es breve, porque esa poción milagrosa llamada carga rápida te devolverá al pasillo y una vez en él, no pasarás por alto a esa sombra con ojos que te quitó unos segundos de vida.

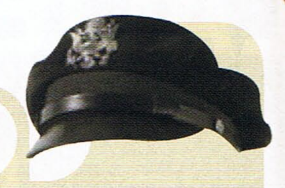
El nivel ha terminado y probablemente andes satisfecho con tu trabajo de héroe salvador, pero ¿cuál habría sido tu actuación si no te supieses inmortal, si tras esa muerte el juego diese un vuelco en la historia o te vieses obligado a cambiar de personaje perdiendo todas las habilidades y conocimientos adquiridos? Ya sea mediante puntos de control o con el más conservador "guarda cuando quieras", tú, yo y ellos nos hemos ido acostumbrando a enfocar muchos juegos de acción sabiendo que a cada muerte le sigue una resurrección.

Nos hemos acostumbrado a enfocar muchos juegos de acción sabiendo que a cada muerte le sigue una resurrección

Tanto los estilos *Doom* (primero mata y luego recoge un arma para seguir matando más rápido) como *Tomb Raider* (salta, cae y vuelve a saltar) necesitan buscar nuevas vías para regenerar interés, y ésta es una de ellas.

Existen títulos como *Messiah, The Nomad Soul* y *Soul Reaver* que alteran en diferente medida la trama del juego en relación a la vida del personaje. Quizás en estos casos los resultados no fuesen del todo satisfactorios, pero alguien debería retomar esa idea que se antoja fórmula infalible para aumentar la tensión de un jugador que desde hace tiempo sabe que tarde o temprano llegará al final. ■

jripoll@ixoiberica.com



ESTRATEGIA

Por J. Font



A mí la legión

No sólo hay legionarios en las inmediaciones de la isla Perejil. No, los buenos, los auténticos, siguen en los libros de historia, pero ya están desempolvando sus penachos y parecen dispuestos a tomar al asalto tu PC. Títulos como *Praetorians, Imperium* y *Legion* van a teñir la actualidad virtual de un intenso color romano imperial. Resulta curiosa la aparición con poco tiempo de diferencia de tres juegos con temática y ambientación tan parecidas.

No es la primera vez que legiones romanas desfilan por nuestros compatibles. Un antecedente muy popular es *Age of Empires: Rise of Rome*, primer título de la mítica saga de Ensemble. Aunque se trata de una referencia casi obligada, los puristas opinan que su forma de recrear las estrategias militares del ejército de Roma es más bien pobre y poco fiel a la realidad histórica. De hecho, se olvida con frecuencia que los romanos fueron expertos en el combate a gran escala y en campo abierto, y que desarrollaron con siglos de antelación varias de las sofisticadas formaciones de combate que tanta vigencia tuvieron hasta la Primera Guerra Mundial. Es decir, que un juego de romanos podría incluir formaciones y tácticas tan elaboradas como las que disfrutamos en juegos como *Shogun* o *Cossacks*.

Se olvida con frecuencia que los romanos fueron expertos en el combate a gran escala y en campo abierto

Las posibilidades estratégicas son muchas, y probablemente las veamos fielmente reflejadas en alguno de los títulos que están en camino. Lo que es evidente, es que los tres juegos citados apuestan por un sistema gráfico en la línea del que popularizó en su día *Age of Empires*. A falta de novedades técnicas en la línea de las aportadas por juegos recientes como *Empire Earth, Warcraft III* o el casi acabado *Age of Mythology*, parece que los nuevos juegos de romanos van a ofrecernos algo más de realismo y tácticas más completas y variadas. ■

jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou

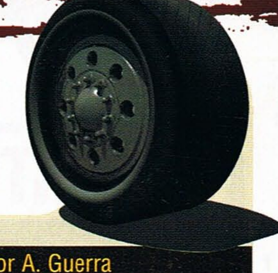
Sequía francesa

La fértil jungla del software de entretenimiento francés está padeciendo en los últimos años claros síntomas de desertización. A principios de los 90, el país galo era uno de los puntos cardinales europeos en cuanto a originalidad, riesgo y calidad, pero ahora apenas aparece en el mapa de puntos calientes en cuanto a desarrollo de juegos prometedores. Y más por deméritos propios que por el empuje y aplomo de la competencia. El relevo de aventuras del calibre de *Alone in the Dark, Little Big Adventure, Outcast, Future Wars, The Nomad Soul* o *Eternam* han sido una serie de juegos cortados por el mismo patrón y de limitado interés, como *Louvre, Rey Arturo II, Egipto 2* o *Druuna*. Sea por la falta de talentos, por limitaciones económicas o sencillamente por la forma en que se están alineando últimamente los planetas, lo cierto es que el software aventurero de nuestros vecinos está en pleno declive.

Cryo Interactive, prolífica compañía francesa dedicada preferentemente a la edición de aventuras gráficas, se encuentra en suspensión de pagos. Las razones hay que buscarlas en una política suicida de desarrollo en serie de juegos mediocres cortados por el mismo patrón. Pan para ayer... y hambre crónica a partir de ahora. Sin duda, la delicada situación por la que pasa Cryo debería ser una piedra de toque para Microïds, Arxel Tribe, Wanadoo, Index +, T-Bot y demás desarrolladoras del otro lado de los Pirineos habituadas a bucear en las mismas aguas. Tal vez no les vendría mal rescatar el viejo libro de estilo que tan buenos resultados ha dado a Delphine Software, Appeal o Quantic Dream. Y es que, en el caso que nos ocupa, los viejos tiempos sí que fueron mejores. ■

A principios de los 90, Francia era uno de los puntos cardinales europeos en cuanto a originalidad, riesgo y calidad

gmasnou@ixoiberica.com



CARRERAS

Por A. Guerra



Las ruedas de GTA III

Polémico éxito el obtenido por *GTA III*. Recuerda al primer *GTA*, con robos, armas, sangre... lo típico de muchos juegos de acción. Pero no me gustaría pasar por alto sus valores desde el punto de vista de la conducción. Me he encontrado con muy buenos elementos que desglosaré en las cuatro ruedas que los sustentan.

Primera: muchos concesionarios. Echo de menos las motos, pero desde deportivos a utilitarios, pasando por camiones de basura, ambulancias, autobuses, furgonetas, todoterrenos, coches de policía, lanchas e incluso avionetas, hay todo tipo de armatostes a los que subirse.

Segunda: escenario inspirador. Recuerda las grandes ciudades norteamericanas con puentes, metros, bahías, pasos a nivel, cruces, túneles, cuestas y entramado viario. Un decorado que cobra vida las 24 horas con su tráfico y viandantes, agresivas fuerzas del orden, semáforos, niebla y lluvia.

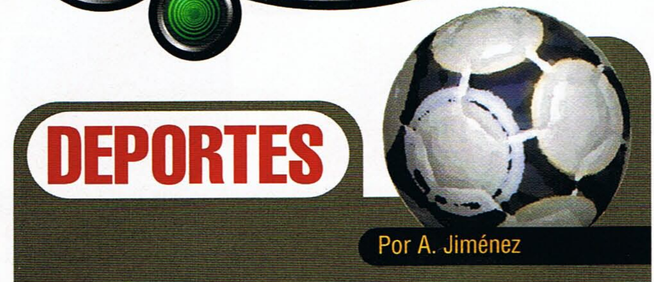
No me gustaría pasar por alto los valores de GTA III desde el punto de vista de la conducción

Tercera: buena física. Aunque no pretende ser un simulador, los vehículos se comportan como cabría esperar. Los monovolúmenes se ponen a dos ruedas en una curva a gran velocidad mientras un Banshee o un Inferno las coge pegado al asfalto (siempre que no esté mojado, claro). Las aceleraciones, derrapes y vueltas de campana propician los daños materiales esperados.

Y cuarta: espectacularidad. Saltos ralentizados, vistas cinemáticas, emisoras de radio, pruebas contrarreloj, persecuciones, huidas, carreras "a todo gas", misiones de bomberos, policía o Crazy Taxi... El motor gráfico Renderware no estará bien optimizado, pero en un PC potente da gloria verlo.

Me gusta conducir aquí y, de hecho, el juego premia la pericia de los usuarios al volante. Si te interesaron *Midtown Madness* y *Driver*, éste rueda aún mejor. ■

aguerra@ixoiberica.com



DEPORTES

Por A. Jiménez

¿De qué va?

Cuando un compañero de la revista me preguntó cuál fue la experiencia más aterradora que había vivido con un videojuego, me di cuenta de que todos los títulos que venían a mi mente tenían mucha enjundia. Largas historias, hilos argumentales complejos y muchos personajes. Es una fórmula habitual, casi imprescindible, en géneros como el rol o las aventuras gráficas. Pero no en el mundo de los juegos deportivos, donde no salimos de simulaciones, arcades, managers y, como mucho, apartados de preguntas y respuestas.

Y es curioso, porque una de las series de dibujos animados que mayor éxito ha cosechado en televisión (no, no hablo del Naranjito de España 82) fue *Campeones* (Oliver & Benji). Mira que se han hecho bromas sobre si su campo medía decenas de kilómetros, la velocidad de disparo equiparaba el balón a un misil o si los partidos duraban interminables capítulos. El caso es que tenía personajes definidos, con inquietudes que alcanzaban incluso dolencias cardiacas, disputas personales y, en definitiva, un relato que encandilaba a millones de telespectadores. En Japón se realizaron algunas versiones para consola, pero nada interesante. Ni siquiera ellos, expertos en software interactivo, han dado con la fórmula apropiada para aportar una nueva dimensión a los juegos deportivos.

En el mundo de los juegos deportivos no salimos de simulaciones, arcades y managers

La propuesta no es tan arriesgada. Jugadores que expresen sus ideas y emociones dentro y fuera del campo, con enfados, risas, engaños, sorpresas y una trama de componentes aleatorios. Podríamos encarnar a un solo personaje o ser entrenadores de todo el equipo. Y al igual que nos relacionamos con nuestra junta directiva, deberíamos lidiar con la personalidad y los sentimientos de cada uno de nuestros hombres. Así, por una vez, podríamos contar de qué va un juego deportivo. ■

ajimenez@ixoiberica.com



ROL

Por J.J. Cid

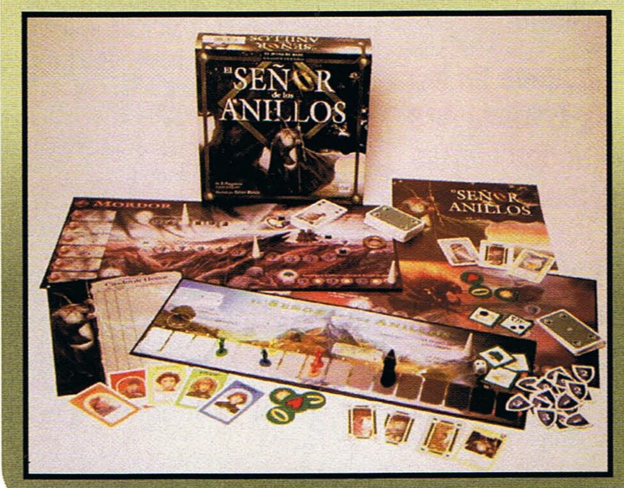
Juegos de hospital

En la pasada temporada de la serie *Hospital Central,* emitida por Tele 5, una de sus tramas principales trataba de la llegada al hospital de víctimas extrañamente mutiladas. En uno de los episodios se aclaraban estos acontecimientos presentando al asesino como un joven de apariencia normal que dedicaba sus ratos de ocio a la peligrosa actividad de jugar al rol. Este chico, bajo la malvada influencia de estos juegos, no era capaz de separar realidad y ficción y cometía estos asesinatos sin importarle la trascendencia que podían tener sus acciones más allá del propio juego.

En Hospital Central se presentaba a un asesino como un joven de apariencia normal

En las secuencias que presentaban las partidas de rol se podía ver claramente el juego de tablero *El Señor de los Anillos* y módulos de los Reinos Olvidados (curiosa manera de crear partidas con ambientación contemporánea). Obviando la falta de documentación recabada, lo importante es que se produjo un serio atentado contra los intereses comerciales de la distribuidora de estos títulos en España. Ante esta situación, Devir Iberica S.L. ha emprendido acciones legales contra Videomedia S.L, productora de la serie.

Es una muestra más de la evidente superficialidad con la que tratan estos temas muchos guionistas y medios de comunicación comprometidos en la absurda cruzada contra el rol. Si a esta tendencia le añadimos los recientes informes que sentencian que los videojuegos en general no son saludables para el buen desarrollo de los jóvenes, ¿en qué situación nos deja a los que disfrutamos de los perniciosos videojuegos que, para colmo, están basados en los violentos juegos de rol? ■



jjcid@ixoiberica.com



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González



Cabinas caseras

A los españolitos comprometidos con la simulación de vuelo aún nos queda una asignatura pendiente. Se trata de poder practicar nuestra afición de forma confortable y a la vez disfrutar de una experiencia más creíble. El dispositivo que nos permitiría alcanzar este estado de nirvana virtual es el cockpit.

Entendemos por cockpit aquel espacio concebido para el vuelo virtual, de forma que podamos practicar nuestro hobby de forma fácil, cómoda y segura. En nuestro país, donde la mayoría de la población habita en pisos, el puesto de vuelo virtual del aficionado medio se limita a un simple escritorio sobre el que se colocan el monitor y los controles. Este espacio de trabajo ha sido ideado para desarrollar tareas administrativas y nos limita seriamente a la hora de disfrutar nuestra afición. Practicar el vuelo virtual desde una mesa alta, además de causar incomodidad e imprecisión en el manejo de los mandos, puede provocarnos dolores musculares e incluso lesiones. Por lo tanto, para el aficionado dedicado, el cockpit es una necesidad más que un lujo.

Los jugadores españoles aún no solemos disfrutar del vuelo virtual de forma cómoda y verosímil

Frecuentemente, en países donde los pilotos virtuales disponen de más espacio en sus viviendas, pueden verse en la red diseños que reproducen las cabinas de los aviones que manejamos en la pantalla. Huyendo de estos proyectos excesivamente complejos, todavía es posible construir de forma simple un mobiliario apto para el vuelo virtual. Me gustaría ver florecer también en España los diseños de cockpits, aunque sean para viviendas con problemas de espacio. Ánimo. ■

magonzalez@ixoiberica.com



ON LINE

Por S. Sánchez

Flower Power

Una profesora universitaria americana, amante de los videojuegos y del arte digital ha decidido apostar por un tipo de protesta sin precedentes conocidos.

Tras la tragedia del pasado 11 de septiembre, Anne-Marie Schleiner, conmocionada por las imágenes, empezó a ver los juegos desde un nuevo punto de vista. Pese a todo, las conclusiones a las que llegó y que expone en la web www.opensorcery.net/velvet-strike/ van mucho más allá de la clásica y tópica denuncia de la violencia virtual. No, lo que preocupa a la profesora universitaria es la imagen sesgada, poco sutil y nada matizada que los videojuegos de acción dan sobre las relaciones internacionales y los conflictos contemporáneos. Hay dos bandos. Estás con los buenos o con los malos. No hay término medio, no existen alternativas ni posibilidad de diálogo. Es decir, se basan en un juicio de valor cerrado sobre el bien y el mal que excluye cualquier reflexión y cualquier dialéctica.

Velvet Strike decora los escenarios de CS con consignas pacifistas gracias a la función spray del juego

Para luchar contra este estado de cosas, Schleiner y su equipo, Velvet Strike, han decidido utilizar los recursos que el juego más popular en la Red, *Counter Strike*, pone a su disposición. Su táctica consiste en decorar los escenarios con consignas pacifistas gracias al uso de la función spray que añade el juego o sabotear algunas partidas haciendo ataques suicida o, simplemente, intentando dialogar con el enemigo. La profesora opina que utilizar las propias herramientas del juego para protestar es un método de reivindicación legítimo y que puede llevar a muchos jugadores a tomar conciencia de que el mundo es complejo y la violencia no siempre es la respuesta. Así que, jugadores del mundo, no renunciéis a vuestro derecho de manifestaros en las arenas virtuales. ■



sergis@ixoiberica.com

Aunque **muchos de estos títulos no estarán en las tiendas antes de mediados de septiembre**, preferimos informarte con algo de antelación a que te los encuentres en las tiendas sin previo aviso. **El consumidor ideal es el que sabe lo que compra, y en eso estamos dispuestos a ayudarte**.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: id Software
EDITOR: Proein
PRECIO: 32,95 €



Vender más de un millón de copias de tu último juego te da derecho a permitirte alguna que otra licencia. Como por ejemplo, reeditarlo al cabo de pocos meses en una versión de lujo con algún que otro añadido y volver a apelar a la confianza de los usuarios. Este pack de precio reducido incluye junto al juego siete nuevos mapas multijugador oficiales desarrollados por compañías como Splash Damage y Nerve Software. Y eso no es todo: también encontrarás una serie de escenas no interactivas de otros juegos de id Software animadas por el potente motor de *RTCW*. El completo "making off" del juego, titulado *Behind the Enenemy Lines*, y un número más que satisfactorio de salvapantallas completan esta oferta.

F1 2001



FICHA

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Image Space
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 17,95 €





Lo dijo el compañero Sánchez: la Fórmula 1 es coto privado de Schumacher y de tres escuderías podridas de dinero. Menos mal que los juegos con licencia de la FIA nos permiten repartir algo de justicia. Romanticismo al margen, este juego es una simulación de categoría sólo al alcance de equipos de última generación. Si tu hardware está a la altura, puedes disfrutar con sus gráficos mayestáticos, sus múltiples opciones de configuración y su alto nivel de dificultad. Por suerte, con todas las ayudas activadas, el coche va casi solo, así que podrás centrarte en explotar sus modos de competición individual (Mundial incluido) o saltar al multijugador.



EMPEROR: BATTLE FOR DUNE

Cuando parecía que la saga *Dune* ya había dado todo lo que podía dar de sí, apareció este vástago tardío. El paso a las 3D ha sentado de maravilla al siempre atractivo universo *Dune*.
Género: Estrategia · Precio: 17,95 €

FARAÓN

Emperador ha vuelto a poner de actualidad esta fórmula de juego tan contrastada como eficaz: sumérgete en un entorno histórico y construye, planifica, acumula y, en definitiva, civiliza.
Género: Estrategia · Precio: 14,95 €

NO ONE LIVES FOREVER

Una James Bond femenina protagoniza este juego de acción inteligente y sofisticado. Sus virtudes tienen que ver con los gráficos, el estupendo diseño de niveles y la modélica inteligencia artificial.
Género: Acción · Precio: 14,95 €

GRAND THEFT AUTO



FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: DMA Design
EDITOR: Virgin Interactive
PRECIO: 17,95 €



¿Un juego con vocación polémica o una aguda disección del estilo de vida americano? Quién sabe, pero poco importa si la desenfrenada violencia sobre ruedas que recrea este juego es verosímil o exagerada. Lo que de verdad cuenta es que las desventuras de este aspirante a criminal del año son muy divertidas. Cada nuevo crimen sirve para ir acumulando puntos, por eso tu personaje pisa a fondo para llegar a la siguiente cabina de teléfonos y recibir otro encargo anónimo, otro pretexto para seguir infringiendo todas las leyes conocidas. Gran parte del juego consiste en robar nuevos vehículos y utilizarlos como armas arrojadizas con las que recorrer la ciudad e ir realizando tus criminales propósitos.

SUPERBIKE 2001

FICHA

GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: EA Sports
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 17,95 €

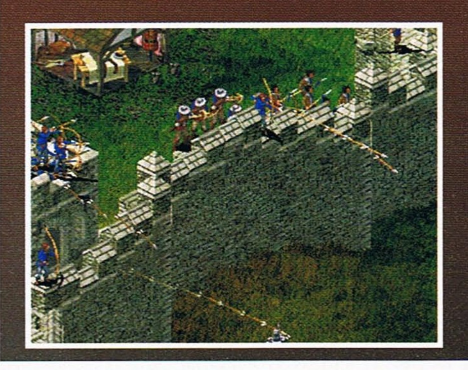
Lo dijimos en su día: *Superbike 2001* era el más bonito, preciso, completo y realista de los simuladores de motociclismo. Y lo sigue siendo, porque por desgracia no ha habido un *Superbike 2002* capaz de superar su nivel técnico y añadirle nuevas opciones. La explotación de la licencia del Mundial de 500 a cargo de EA Sports no ha tenido continuidad, así que, con permiso de *Moto GP*, recordaremos la edición del año 2001 como el más pulcro y refinado ejemplo de cómo pueden simularse carreras de élite sobre dos ruedas. El juego incluye opciones de ayuda para terrícolas con problemas de psicomotricidad, como esa línea amarilla discontinua que marca la trazada buena y que puedes activar o desactivar a voluntad.

STRONGHOLD DE LUXE



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Firefly Studios
EDITOR: Proein
PRECIO: 32,95 €

Un juego del que es difícil que te hartes antes de llegar a la jubilación. Si es por opciones y por profundidad estratégica, *Stronghold* tiene muy pocos rivales. Se trata de construir grandes recintos amurallados y convertirlos en el origen de un imperio feudal. Por supuesto, para crecer también debes asumir trámites tan agradables como formar un ejército con el que destruir castillos ajenos. Esta edición de lujo a precio reducido incluye sabrosos extras como una selección de mapas creados por aficionados, un completo editor de escenarios y mapas de diseño "profesional" basados en el asedio a fortalezas históricas o de leyenda como Camelot, Edimburgo o la torre de Londres.

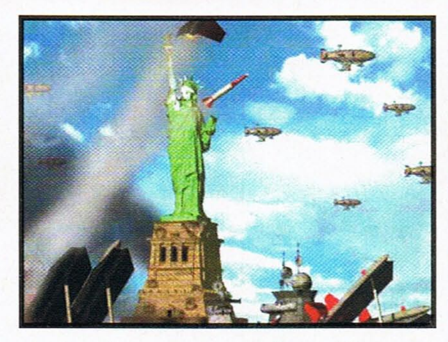


C&C: RED ALERT 2



GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Westwood
EDITOR: Electronic Arts
PRECIO: 17,95 €

Cuando apareció a finales de 2000, este juego pasó a ser considerado por muchos como la apoteosis de la estrategia en tiempo real. Los avances tecnológicos pueden haber hecho que retroceda un par de peldaños en el ranking, pero su jugabilidad sigue siendo un valor seguro. Tal vez no sea tan revolucionario como otros títulos de Westwood, pero sí es una casi perfecta exploración de lo que la ETR puede dar de sí.



Operas en tres escenarios diferentes, y en todos comprobarás que el equilibrio entre las unidades permite partidas impecables, muy reñidas y abiertas a todo tipo de diseños estratégicos. Esto es así porque todas las unidades juegan un papel definido, ninguna se queda en simple complemento sin relevancia. Las armas especiales, pese a ser devastadoras, tienen también un efecto calculado.

QUAKE III GOLD



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: id Software
EDITOR: Proein
PRECIO: 32,95 €

Quake III: Arena es una pieza de bisutería fina, y como tal ya llevaba tiempo mereciéndose una edición para coleccionistas. Ésta incluye el juego que rivalizó con *Unreal Tournament* por el título de rey de la acción multijugador, más la flamante expansión para partidas en modo cooperativo *Quake III: Team Arena*. Sobre el juego en sí, decirte que pocas experiencias lúdicas resultan más completas. Por diseño, ambientación, poderío gráfico, diseño de niveles, armas y enemigos, y precisión en la jugabilidad, pocos juegos pueden compararse al tercero de la más célebre saga de id Software.



THE SUM OF ALL FEARS
Pánico nuclear

The Sum of All Fears no es un juego difícil. Aun así, esta guía te desvelará las claves para evitar cualquier resbalón. No te lo podíamos poner más fácil, ya que te mostramos el equipo más indicado para completar cada misión y cómo realizar los diversos objetivos asignados uno por uno. Ten en cuenta que en este tipo de juegos la prudencia es siempre la mejor consejera.

Dicen las malas lenguas que la acción táctica antiterrorista nunca había sido tan sencilla. Sin embargo, en este juego no faltan enemigos agazapados donde menos lo esperas, trampas diabólicas y giros inesperados de la rueda de la suerte. Será mejor que los descubras en compañía.

OPERACIÓN DE RESCATE

Un grupo paramilitar conocido como los Montaraces ha tomado una estación de televisión en Charleston y convertido a su personal en rehenes. Aunque la mayoría de ellos han sido liberados poco después, siguen reteniendo a algunos de ellos. El grupo terrorista está emitiendo en directo desde el estudio de noticias y amenaza con matar a los rehenes restantes si sus demandas no son satisfechas.

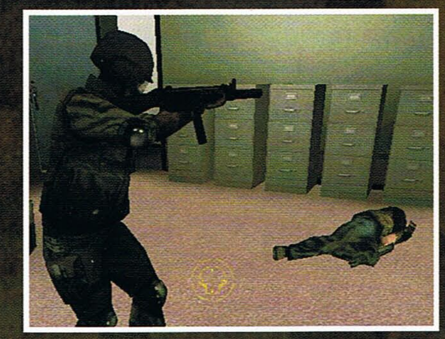
EQUIPO IDÓNEO

SIGILO ERR: Las armas con silenciador de este conjunto son las más apropiadas para esta operación. Sin embargo, ten en cuenta que el uso de las granadas de mano cegadoras puede alertar a los enemigos de tu presencia.

1. DESACTIVAR EL SISTEMA DE SEGURIDAD

El primer objetivo consiste en desactivar el sistema de seguridad sin hacer saltar ninguna alarma. Los controles están situados en la recepción del estudio, que se encuentra en el vestíbulo del primer piso. Allí podrás desconectar el sistema. En primer lugar, abandona el garaje en el que te encuentras y acércate a la puerta exterior que da acceso al estudio. Después de la segunda puerta, te espera un vestíbulo con dos enemigos patrullando. Tras eliminarlos, prosigue por la puerta que hay al otro extremo de la sala. Detrás de la ventanilla de cristal de la derecha se esconde un paramilitar tras una mesa. Agáchate y permanece en esa postura hasta que acabes con él. Luego sigue avanzando hasta que llegues al almacén de cintas de vídeo, donde dos enemigos custodian el sistema de seguridad. Ordena a tus hombres que utilicen una granada flash para acceder a la sala. Tras el exitoso ataque simultáneo con tu grupo de apoyo, manipula el ordenador que hay encima de la mesa de la izquierda.





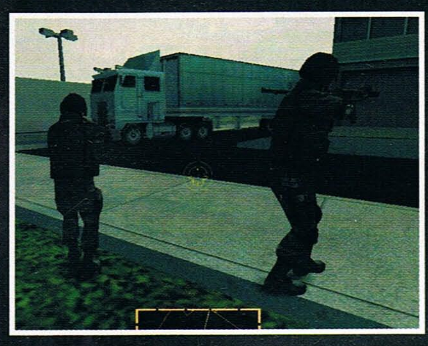
2. CORTAR EL FLUJO DEL SATÉLITE

Para evitar que el tiroteo contra los paramilitares se vea en directo por televisión, es imprescindible que cortes la retransmisión. Abandona el almacén de cintas de vídeo por la puerta de la derecha y elimina a los dos enemigos que patrullan en la habitación contigua. Después de acabar con un nuevo paramilitar que se encuentra tras la siguiente puerta, dirige tus pasos hacia la izquierda. Un largo y despejado pasadizo lleva a las escaleras que dan acceso al segundo nivel. En la parte superior de las mismas hay un enemigo que espera impaciente tu llegada.

Unos pocos metros más adelante hay unas oficinas. Agáchate para dejar fuera de combate al paramilitar que está situado tras la vitrina y podrás acceder al tercer piso mediante las escaleras del final del pasillo. En la primera habitación de la derecha se halla la caja de empalmes que debes desactivar.

3. RESCATAR A LOS REHENES

Los presentadores del telediario están siendo retenidos en el estudio A. Debes aproximarte desde la sala de control del tercer piso que da a la misma. Tu equipo de apoyo irá al segundo piso hasta el puente de trabajo para respaldarte. Después de desac-



tivar la caja de empalmes prosigue siempre hacia la derecha. Dos enemigos se esconden en esta zona, uno de espaldas y el otro patrullando como un poseso. Tras su muerte, cruza el pasadizo lleno de ventanales y ordena a tus hombres despejar la primera sala de la izquierda. Un efectivo tiroteo simultáneo con el grupo de apoyo permitirá la rápida liberación de los rehenes.

4. COMPLETAR LA MISIÓN SIN NINGUNA BAJA EN EL EQUIPO
No hay nadie prescindible en este equipo, así que tráelos a todos a casa vivitos y coleando.

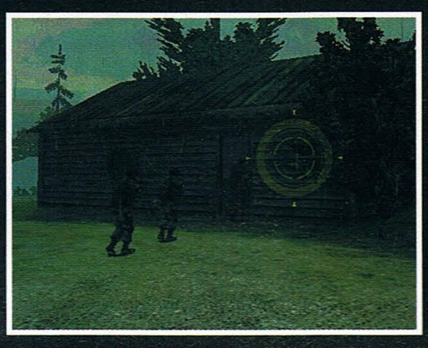


OPERACIÓN RESCATE AGENTES

Dos equipos de agentes del FBI han caído en una emboscada cuando intentaban confiscar los papeles de los Montaraces restantes en su complejo. Cuatro están muertos y dos están siendo retenidos como rehenes. Hay que entrar en el complejo y rescatar con vida a los agentes.

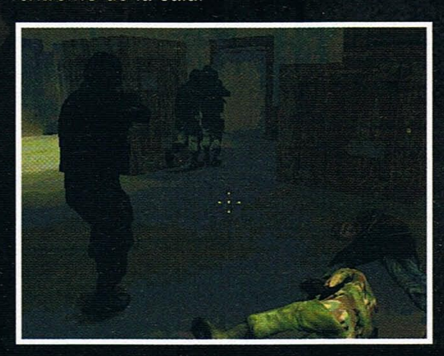
EQUIPO IDÓNEO
Francotirador ERR: El líder del equipó llevará un rifle de francotirador. Tus compañeros llevarán el equipo CQB para respaldarte. Esto ayudará a impedir que los enemigos te flanqueen mientras te concentras en otros objetivos.

1. ELIMINAR A LOS ENEMIGOS DEL GRANERO
Desde su posición en el granero, los miembros de la milicia tienen un alcance de fuego que controla cualquier aproximación al sistema del búnker, así que hay que acabar con ellos. Deja que tu equipo de apoyo elimine al tipo del interior de la caseta y luego dirígete con tus hombres al interior de la misma. Desciende por las escalinatas de madera y acaba con el enemigo que hay patrullando al final de la galería. Avanza y detén tus pasos antes de



acceder al pasadizo de hormigón inundado. En él hay dos milicianos, uno patrullando y el otro de espaldas a tu posición. Tras su muerte, sigue por el único camino posible hasta alcanzar una bifurcación llena de cajas de madera. Acaba con el tipo que hay en la zona y sigue caminando por la galería de la izquierda. Después de un largo paseo llegarás a otra bifurcación custodiada por dos guardias. El primero aparecerá nada más cruzar un tabique de madera y el segundo al fondo de la galería izquierda. Un largo paseo te permitirá llegar finalmente hasta el granero. Ordena a tus hombres que eliminen al tipo de la parte inferior y repite la operación con el francotirador de la parte superior.

2. ELIMINAR A LOS ENEMIGOS DE LA CASETA
También hay que acabar con los paramilitares armados que cubren el complejo desde la caseta antes de realizar el siguiente paso. Para ello, abandona el granero y vuelve al interior de las galerías. Sigue siempre por la galería en que estás sin desviarte y acaba con los cuatro milicianos que hay en el interior del almacén en una acción simultánea con el equipo de apoyo. Prosigue por la galería que hay detrás de las escalinatas de madera y, tras otras escalinatas de metal, accederás al interior de la caseta. Hay dos enemigos en su interior, uno al final de las escaleras y otro francotirador tras una puerta al otro extremo de la sala.



3. PONER A SALVO A LOS REHENES
Los rehenes están siendo retenidos en uno de los búnkeres. Hay que eliminar a los guardias sin poner en peligro la vida de los rehenes. Retrocede de nuevo sobre tus pasos y accede a una nueva galería mediante la puerta que hay a la derecha de las escaleras. Una acción simultánea con el equipo de apoyo y el uso de las granadas flash permitirá acabar con todos los terroristas que retienen a los rehenes.



4. COMPLETAR LA MISIÓN SIN NINGUNA BAJA EN EL EQUIPO
No hay nadie prescindible en este equipo. Así que tráelos a todos a casito vivitos y coleando.

JARDÍN ESTÉRIL

Un aparato nuclear ha sido detonado en Baltimore. Todas las pruebas apuntan a que la bomba llegó a la ciudad en un paquete enviado por una compañía de correos con sede en Haifa. Inteligencia sugiere que éste no es el único caso de tráfico de armas relacionado con ese lugar, con lo que hay que investigar quién ha estado enviando qué y adónde.

EQUIPO IDÓNEO
Sigilo ERR: La necesidad de pasar inadvertido en esta misión convierte a este equipo en el más apropiado.

1. RECOGER LOS DOCUMENTOS
Hay que dirigirse al edificio de oficinas de la esquina noroeste del complejo y recoger aquellos documentos que tengan relación con el paquete enviado a Baltimore. Dirige tus pasos hacia la derecha. Una vez en la alambrada, elimina al guardia que patrulla a la izquierda del recinto principal. Accede a las escalinatas que dan acceso a dicho edificio y elimina también al guardia que patrulla por la zona derecha así como al que se encuentra en el interior de la caseta. No te acerques demasiado a tus objetivos, podrás acabar fácilmente con ellos utilizando la SMG desde una cierta distancia.

Ya en el interior del recinto, elimina al guardia que patrulla por la zona derecha de la pasarela metálica y dirígete a la parte inferior del recinto. Aquí ya no hay más guardias por los que preocuparse, así que sal al exterior cruzando la puerta que hay en el extremo izquierdo.

Avanza con tus hombres pegados a la alambrada izquierda. Tras acabar con los dos guardias que patrullan por la franja derecha de los contenedores, accede al interior de otro edificio por las escalinatas de enfrente. Nada más desbloquear la puerta de acceso, hallarás a unos guardias esperándote tras la misma. Prosigue por el



pasadizo de enfrente y luego entra por la segunda puerta de la izquierda. La sala en la que se encuentran los documentos está protegida por un solo guardia. Ordena a tus hombres que se encarguen de él mediante una granada cegadora y luego hazte con los documentos de encima de la mesa.

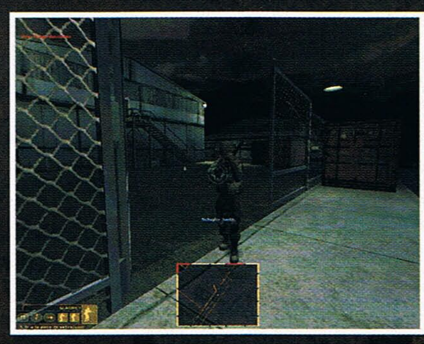
2. OBTENER INFORMACIÓN SOBRE LAS ARMAS

En el puesto de supervisor de uno de los almacenes se esconde una lista con todos los números de serie de las armas almacenadas en este lugar. Dirígete hasta la entrada del edificio y desciende por las escaleras que dan acceso a la segunda planta. Luego sigue avanzando en línea recta por el pasadizo. A la izquierda te esperan dos guardias, a los que puedes eliminar fácilmente con la ayuda de una granada cegadora. Abandona el edificio por la puerta de la derecha de la habitación que hay al final del pasadizo.

La siguiente situación es algo peliaguda, ya que se debe cruzar una zona controlada por una potentes focos de luz. Antes de pasar por debajo de la torre, sitúa a tus hombres en estado de reconocimiento (que no se les ocurra disparar a los focos) y luego cruza la zona para introducirte en el interior de la caseta con una enorme ventana de cristal. En la sala contigua te esperan dos enemigos, a eliminar utilizando una granada cegadora, y unas escalinatas que llevan hasta una pasarela elevada. Crúzala y accede por la única puerta que hay a la izquierda. En su interior hay un enemigo que custodia el documento.

3. IR A LA ZONA DE EXTRACCIÓN

Para finalizar, ya sólo resta llevar a tu equipo sano y salvo de vuelta a los muelles. Cruza la pasarela y sal al exterior cruzando la puerta situada a la izquierda de la planta inferior. Avanza hacia la izquierda con tus hombres pegados a la pared del edificio. Cruza la zona de los contenedores y luego prosigue en dirección a los montacargas del muelle rodeando el edificio de enfrente por la izquierda. Tras un largo rodeo con tus hombres permanentemente pegados al lado de la valla que envuelve el complejo, alcanzarás el muelle y serás evacuado.



4. NO DISPARAR LA ALARMA

La alarma se disparará si alguno de los guardias os ve y tiene tiempo de dar la voz de alerta. Intenta evitar tiroteos largos y los focos de luz de la torre central de guardia. Si la alarma se dispara, deberás completar rápidamente la misión antes de que las autoridades locales hagan acto de presencia.

CUCHILLO DE JANUS

Los documentos recopilados en la anterior misión han proporcionado valiosa información sobre el origen del contrabando de armas. Parece que proviene del Líbano, concretamente de una instalación situada en el valle de Bekaa. Hay que desplazarse hasta allí y, tras recoger la información pertinente, echar todo el complejo abajo.

EQUIPO IDÓNEO

Reconocimiento ERR: Este conjunto combina la potencia de fuego de una ametralladora con la discreción de una pistola con silenciador, lo cual te ofrece flexibilidad.

1. CONSEGUIR INFORMACIÓN DE LA OFICINA

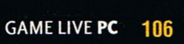
Hay que saber a toda costa quién está dirigiendo esta operación. Para ello, habrá que comprobar los ordenadores de las oficinas. Avanza a través del acantilado con tus hombres pegados a la pared de la derecha. No tardarás demasiado en divisar la parte externa de la instalación enemiga.

Hay dos guardias patrullando por la zona, neutralízalos a una cierta distancia aprovechándote de la precisión de la SMG y luego accede al interior de la propiedad. Aparecerán otro par de guardias del interior del búnker, pero no supondrán ninguna dificultad para tus hombres si utilizas las granadas cegadoras. Deja que los grupos de apoyo accedan a la puerta principal del búnker y luego entra con tus hombres. Cruza la puerta de la izquierda, prosigue por el pasadizo y deja que sean de nuevo los grupos de apoyo los que se encarguen de limpiar la zona. Ordena a tus hombres que despejen la última puerta que hay a mano izquierda y recoge la información que hay en el ordenador.

2. PONER EXPLOSIVOS EN EL ALMACÉN

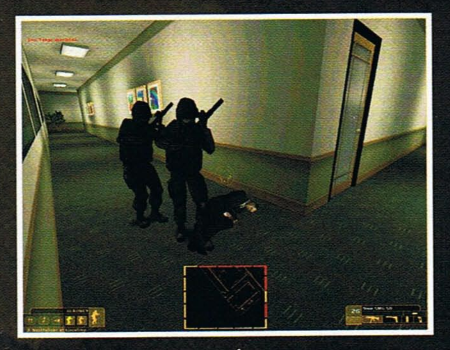
El servicio de inteligencia indica qué explosivos de alta potencia están siendo almacenados en el lugar, así que hay que colocar una carga de demolición en el área de almacenamiento. Sigue hacia la derecha y cruza la puerta que hay en medio de unas cajas de madera. Llegarás a una enorme estancia con varios depósitos y maquinaria industrial. Muy posiblemente la zona se encuentre





limpia de enemigos gracias a la eficacia de los grupos de apoyo, pero existe la posibilidad de que todavía quede algún guardia en pie. De ser así, elimínalo. Avanza hasta el pasadizo situado al otro extremo de la sala y encontrarás a dos guardias que custodian la zona de almacenamiento, uno agazapado tras unas cajas y el otro justo al lado del lugar en que debes situar la carga explosiva.

3. COLOCAR EXPLOSIVOS EN EL LABORATORIO
Es imprescindible destruir cualquier material empleado para la investigación de armas de destrucción masiva. Es por ello que hay que colocar una carga explosiva en el laboratorio. Tras colocar la carga en el almacén, dirígete al laboratorio por la puerta de enfrente. cruza el almacén y espera a que el grupo de apoyo acceda a la sala en que debes situar la segunda carga explosiva.



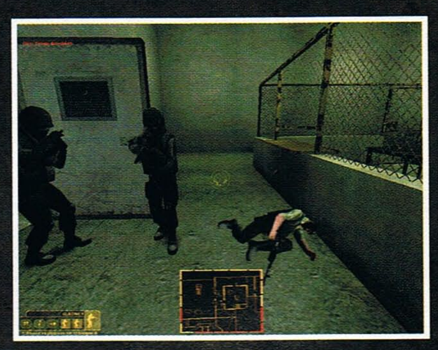
4. COMPLETAR LA MISIÓN SIN NINGUNA BAJA EN EL EQUIPO
Lo dicho: los necesitas a todos.

CORAZA DE TIGRE

Tu paso por Bekaa ha dado sus frutos. De acuerdo con el archivo del ordenador conseguido allí, el cuartel general de este grupo estaría situado en una prisión abandonada no muy lejos del lugar de fabricación. Si la misión resulta un éxito, esta noche habrá un gran espectáculo de fuegos artificiales en el Líbano.

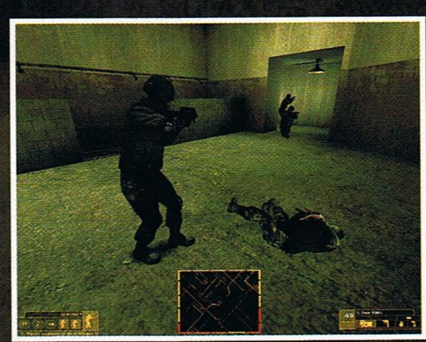
EQUIPO IDÓNEO
Asalto de operaciones especiales: Todos los miembros del equipo llevarán la M4 SOPMOD (una M4 modificada y más fácil de manejar) como arma primaria. Olvídate del sigilo a cambio de una buena potencia de fuego.

1. PONER EXPLOSIVOS EN EL BLOQUE A
Hay que destruir las armas ilegales situadas en el bloque de celdas del sur. Accede a la habitación contigua por la puerta que hay enfrente. Allí hay dos guardias patrullando. Tras su muerte, introdúcete en la habitación de la derecha. Acaba con un nuevo guardia y sigue dirigiéndote hacia la derecha hasta que alcances el bloque A. Sube por las escaleras de la izquierda, acaba con la vida del guardia que hay en el segundo piso y prosigue hacia el otro extremo de la sala con tus hombres pegados a la pared de la

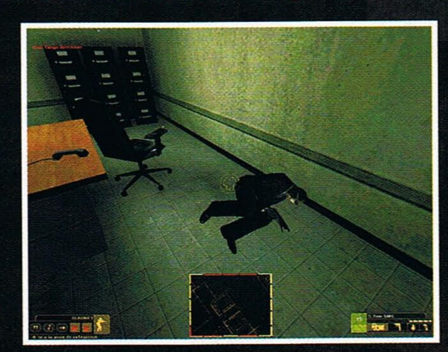


izquierda. Detrás de unas enormes cajas, hallarás la celda en la que debes introducir la primera carga explosiva.

2. PONER EXPLOSIVOS EN EL BLOQUE D
El bloque de celdas situado más al este es el D. Ahí es donde se encuentra situado el arsenal de armas secundarias. Desciende a la planta inferior mediante las escaleras que tienes enfrente y accede al patio exterior por la puerta que hay situada en el extremo derecho de la sala. La unidad de apoyo habrá acabado ya con los dos guardias que bloquean la salida al patio exterior, pero no asomes la cabeza todavía, porque hay un francotirador apostado en la torre de vigilancia de enfrente. Tras acabar él, rodea la torre por la parte izquierda y entra de nuevo al edificio por la única puerta que hay en el patio. En su interior hay un tipo patrullando en la zona de duchas y un pasadizo a la derecha que lleva hasta el bloque D. Después de eliminar al guardia, entra en la celda que está llena a rebosar de armamento y sitúa allí la segunda carga explosiva.



3. ELIMINAR AL LÍDER DEL GRUPO
El líder de la operación tiene sus oficinas aquí, en el segundo piso. Parece que sus delirios de grandeza le han llevado a montar la tienda en la oficina del antiguo alcaide. Sal de la celda llena de explosivos y abandona el bloque A por la puerta que hay



en el extremo derecho de la zona. Reúnete con el equipo de apoyo, luego sigue caminando hacia la derecha y alcanzarás una sala de maquinas en la que hay un enemigo patrullando. Abandona la sala, neutraliza a un nuevo enemigo y prosigue tus pasos hacia la izquierda por las escaleras que conducen a la segunda planta. Dos guardias protegen al líder del grupo contrabandista. Elimina en primer lugar al tipo situado en el centro de los ventanales, luego repite la operación con el que está en la habitación izquierda y, finalmente, da también buena cuenta del líder.

4. IR A LA ZONA DE EXTRACCIÓN
Después de despejar el lugar hay que ponerse a salvo. Abandona el cuerpo sin vida del líder, prosigue hacia la derecha y desciende por las escaleras de metal. Tras la reunión con el grupo de apoyo, ya sólo te resta salir al patio exterior.

MARTILLO DENTADO

Los análisis realizados a las pruebas que recogiste en Haifa indican que se han realizado cierto numero de envíos a un grupo localizado en Sudáfrica. Hay que desplazarse allí, entrar en el complejo del grupo en cuestión, eliminar al numeroso grupo de enemigos entrenados militarmente y frustrar la venta de armas.

EQUIPO IDÓNEO
Reconocimiento CQB: La SMG de 5,7 mm combinada con una pistola con silenciador ofrece versatilidad, ya que dispones tanto de una buena potencia de fuego como de la opción de un ataque silencioso.

1. INTERRUMPIR LA VENTA DE ARMAS
Hay que impedir a toda costa que los mercenarios consigan más armas. Ahora mismo se encuentran en medio de una transacción, así que la mejor opción será asaltar el edificio central de oficinas para frustarla. Espera unos segundos y aparecerán dos guardias por la zona derecha del edificio. Tras acabar con ellos, accede al edificio de enfrente y neutraliza al guardia del interior. Dirígete a las escaleras que hay a la izquierda, sal al exterior y cruza rápidamente la zona hasta llegar al edificio de la izquierda.



Entra por la puerta iluminada que hay al lado de un contenedor verde y ordena a tus hombres que despejen todo lo que se encuentre detrás de la primera puerta a la derecha. En la habitación contigua, seis individuos están realizando la transacción ilegal. Utiliza a tus hombres, varias granadas cegadoras y el factor sorpresa para resolver tan peliaguda situación. El estruendo del tiroteo provocará la alarma y posterior aparición de otros cuatro guardias, así que mantén a tus hombres en una posición de tiro segura.

2. NEUTRALIZAR AL PATROCINADOR
Uno de los patrocinadores del grupo se encuentra en este lugar, probablemente comprobando qué es lo que está pagando con su dinero. Es un buen momento para liquidar a semejante alimaña. Para empezar, abandona la zona con las armas ilegales y sal al exterior por la puerta situada a la derecha del pasillo.



Accede al interior del edificio de enfrente por la puerta de la izquierda y elimina a los dos guardias del interior. Sigue por la puerta de la derecha, luego gira a la izquierda y después otra vez a la derecha hasta alcanzar el gimnasio. Un guardia armado con una recortada protege las escaleras que llevan al segundo piso. El patrocinador se halla escondido en el interior de la enorme sala situada a la izquierda. Utiliza a tus hombres y la granada cegadora para acabar con tan duro personaje.

3. LIMPIAR LAS BARRACAS
La zona de barracones está plagada de enemigos. Para acabar con todos ellos, retrocede hasta el piso inferior y sigue avanzando por el pasadizo que hay a la derecha de las escaleras. En la zona de vestuarios, utiliza la puerta de la derecha para salir al exterior y llegar a la zona de los barracones. Hay tres soldados enemigos esperándote en el interior. Utiliza las ráfagas largas de la SMG y una granada cegadora. No tendrás ningún problema para darles pasaporte a un mundo mejor.



4. NEUTRALIZAR A TODOS LOS ENEMIGOS
Aquí no hay inocentes. Si quieres que la misión sea un éxito, destruye todo lo que se mueva.

GRIETA DEL GLACIAR

Tienes un nuevo problema entre manos. Algunos de los mercenarios no se encontraban ayer en la base. Todo apunta a que los supervivientes se esconden en una mina de diamantes de la costa oeste del país, cerca de la frontera con Namibia. Van a intentar escapar llevándose una fortuna en gemas sin tallar, muy posiblemente para empezar de nuevo con su negocio. Hay que detenerles a cualquier precio.

EQUIPO IDÓNEO

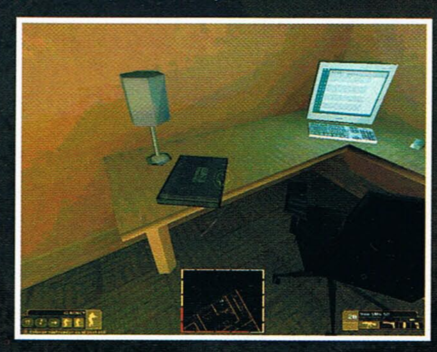
Asalto CQB: La SMG de 5,7 mm resulta muy manejable para los enfrentamientos a corta distancia. Una pistola automática como arma secundaria te sacará del apuro si te quedas sin munición.

1. CONSEGUIR DOCUMENTOS CON INFORMACIÓN
A los mercenarios les pagaron con diamantes sin tallar y lo más probable es que los consiguiesen aquí. Hay que saber cómo salieron las gemas de la mina y quién las cogió. Accede al edificio de la izquierda. Tras acabar con la vida del guardia, sube por la rampa de enfrente. Ya en la pasarela elevada, espera a que tu grupo de apoyo elimine a los enemigos de la parte inferior y luego sube por las escalinatas que hay en el otro extremo de la sala.

Abandona la zona de máquinas por la puerta de la izquierda, cruza rápidamente el área exterior con tus hombres pegados a la valla de la izquierda y accede por la puerta de enfrente. Al final del pasillo te espera una habitación con dos enemigos agazapados en su interior. Utiliza a tus hombres y una granada de fragmentación para acabar con ellos. En la sala de archivos de enfrente encontrarás el maletín con los documentos. Antes de darte a la fuga, espera agazapado la llegada de los dos enemigos que aparecerán por la puerta de la izquierda.



2. RESCATAR A LOS TRABAJADORES
Los mercenarios han tomado a algunos trabajadores como rehenes en los barracones. Abandona el lugar por la misma puerta por la que han aparecido los dos soldados y sigue caminando siempre hacia la izquierda hasta llegar al exterior. Aquí sólo hay que preocuparse de un enemigo situado en el interior de la pequeña caseta de la izquierda. Tras acabar con él, accede al interior del edificio que hay delante. En la habitación de enfrente se encuentran dos rehenes sin vigilancia de ningún tipo que esperan su liberación. Te bastará con acercarte a ellos para completar el objetivo.



3. DESACTIVAR LA BOMBA
Para borrar su rastro, los mercenarios han colocado una bomba cerca de los tanques de combustible. Hay que desactivarla antes de que estalle y haga saltar a todo el mundo por los aires. A la izquierda del lugar en que has liberado a los rehenes se esconde un soldado que está arreglando uno de los retretes. Neutralízalo, sal al exterior por la puerta de la izquierda y rodea los dos enormes depósitos. Gracias a la efectividad del grupo de apoyo, no hallarás resistencia alguna en esta zona. La carga explosiva a desactivar se encuentra justo en medio de los dos depósitos.



CAMPO DEL RELÁMPAGO

Los documentos conseguidos en la mina de diamantes llevan directamente hasta el responsable de la compra y montaje de la bomba nuclear. Su nombre es Olson y sus operaciones de centran en la

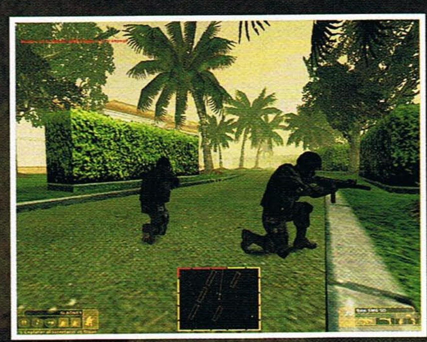
isla de Mauricio. Hay que ir allí, eliminar cualquier resistencia y conseguir los archivos privados de Olson.

EQUIPO IDÓNEO

Asalto encubierto: Tanto el arma primaria como la secundaria disponen de silenciador. El sigilo implica menos potencia de fuego. De todas formas, cuentas en tu arsenal con el kit de fragmentación, aunque no debes utilizar las granadas cuando estés cerca de civiles.

1. CAPTURAR AL SECRETARIO DE OLSON

El hombre más importante en esa casa es el secretario de Olson. Hay que capturarlo vivo para poder interrogarle. Dirígete hasta la entrada principal de la mansión. Ya en el recibidor, tienes dos caminos posibles. A la izquierda, se abre un salón con dos guardias en su interior. Enfrente, tienes unas escalinatas que dan acceso a la segunda planta. Gran cantidad de enemigos patrullan por la zona, así que desplázate agachado y utiliza el enorme radio de impacto del lanzagranadas para disparar desde las esquinas. Tras neutralizarlos, camina hacia la izquierda a través de la pasarela de madera con tus hombres pegados a la pared de la izquierda y entra por la primera puerta de la izquierda. Encontrarás al secretario de Olson en el interior de un pequeño lavabo.



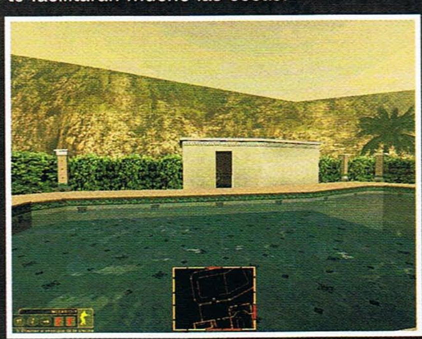
2. INCAUTAR LOS DOCUMENTOS DE LA CÁMARA

Olson tiene una pequeña cámara acorazada en el sótano de su casa. En ella se esconden los archivos que informan de con quién está trabajando. Abandona al secretario, camina hacia la izquierda, liquida al guardia y baja por las escalinatas. Accede por la puerta que hay al lado de la cama y avanza hasta el otro extremo del pasillo. Antes de asomar la cabeza, utiliza una granada de fragmentación para sorprender a los cuatro individuos que están patrullando en el comedor.

Ahora ponte a cubierto, ya que aparecerán otros dos enemigos por la puerta que hay a la derecha del televisor. Progresa por esa misma puerta y avanza hasta llegar al garaje de la mansión. Elimina al guardia que hay al lado de uno de los coches. Una vez te reúnas con el equipo de apoyo, sigue sus pasos. Ya en el sótano, verás que la primera puerta a la izquierda esconde el maletín con los documentos.

3. ELIMINAR A LOS ENEMIGOS DE LA PISCINA

El secretario de Olson se estaba viendo con algunos socios comerciales de su jefe. Se encuentran en la casa de invitados de detrás de la finca. Sal del sótano hacia el jardín exterior por la segunda puerta que hay a la derecha. Avanza hacia la izquierda y elimina a los cuatro invitados que se encuentran en los alrededores de la piscina y en el interior de la caseta. Las granadas de fragmentación te facilitarán mucho las cosas.



SERPIENTE HUECA

Las transacciones financieras en torno a la bomba han sido investigadas hasta dar con su procedencia: una agencia privada de inversiones con sede en Austria. En realidad se trata de la tapadera de una empresa que realiza negocios con grupos neofascistas y traficantes internacionales de armas. Hay que investigar la zona y lograr documentación que vincule la empresa con sus actividades ilegales.

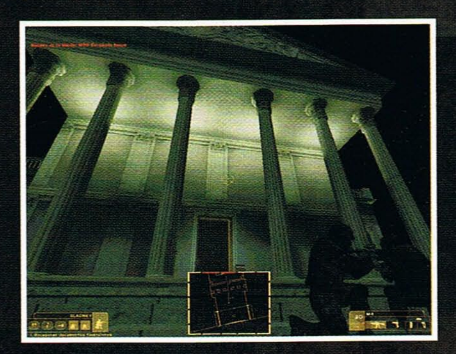
EQUIPO IDÓNEO

Brecha ERR: El líder de equipo llevará una escopeta para abrir rápidamente las puertas. Otros miembros del equipo disponen de un equipo de asalto. Este conjunto es ideal para entradas rápidas y dinámicas. Sin embargo, es ruidoso y alertará al enemigo de tu posición.

1. RECUPERAR DOCUMENTOS FINANCIEROS

Hay que recuperar los archivos de transferencia de la firma de inversiones para verificar la conexión. Éstos se deberían encontrar en la oficina del presidente, en la segunda planta. Entra por la puerta principal del edificio y luego sigue por la puerta de enfrente para acceder al segundo piso.

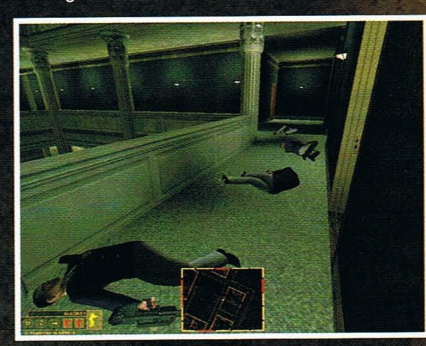
Ya en la parte de arriba, liquida al guardia que aparecerá por el pasillo izquierdo y luego avanza hacia la derecha. Tras eliminar a un segundo esbirro, detente ante la puerta que lleva de nuevo al primer piso y entra por la puerta de la izquierda. Tres tipos protegen los documentos financieros. Utiliza a tus hombres y una granada cegadora para eliminarlos y hacerte con los valiosos legajos.



2. CONSEGUIR CÓDIGO DE CÁMARA

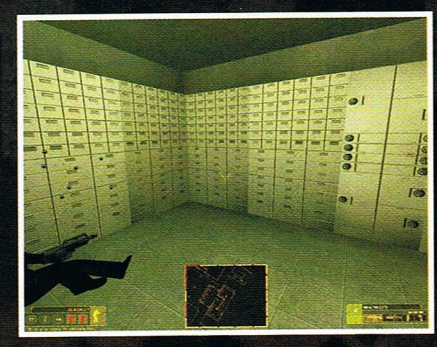
Hay que entrar en la cámara con el propósito de que esto parezca un robo, aunque antes habrá que desconectar el sistema de seguridad. Los códigos necesarios se hallan en el centro de seguridad del piso de arriba. Tras hacerte con los documentos, que están encima de la mesa, sal de nuevo al pasadizo y camina hacia la izquierda. Mantente alerta, ya que dos guardias saldrán de una habitación de la izquierda.

Un poco más adelante, deberás librarte de otros cinco guardias que acudirán atraídos por los disparos. Para ello, mantén tu cuerpo y el de tus hombres en posición de agachado y pegados a una de las paredes. Al final de este mismo pasillo, se encuentra la habitación en la que están los códigos de la cámara. Están en el disco duro de un ordenador protegido por un solo guardia.



3. REGISTRAR LA CÁMARA

No es conveniente que esta gente sepa que seguimos su pista, así que habrá que disimular tu paso por aquí una vez des con lo que buscas. Ya con los códigos en el bolsillo, sal por la puerta que hay en el otro extremo de la habitación y camina hacia la izquierda. Alcanzarás unas escalinatas que dan acceso a la planta inferior. Desciende por ellas, entra en la habitación de la izquierda con la puerta ya abierta y accederás a la cámara acorazada. Elimina al guardia del interior, sal de la cámara y accede al vestíbulo principal.



4. IR A LA ZONA DE EXTRACCIÓN

En cuanto tengas los documentos en tu poder y hayas borrado todo rastro de tu paso por aquí, dirígete a la puerta principal tan rápido como te sea posible. Tras eliminar a los dos tipos que hay agazapados tras un sofá, camina hacia el extremo opuesto de la sala. El camino de huída está bloqueado por tres tipos armados con recortadas. Utiliza una granada cegadora y realiza una operación rápida para acabar con ellos. Si encuentras la situación demasiado delicada, ordena a tus hombres que limpien la zona por ti, aunque te arriesgas a sufrir alguna baja innecesaria.

CADENA ROTA

Por fin hemos encontrado la madriguera. El objetivo principal consiste en eliminar a Bernhard Wernecke, el hombre que dirige el entramado financiero de la llamada Agencia de Inversiones. Pretenden desencadenar la guerra entre Rusia y Estados Unidos para beneficiarse del vacío de poder resultante. Si eliminas a este tipo, estarás a un solo paso de la cima.

EQUIPO IDÓNEO

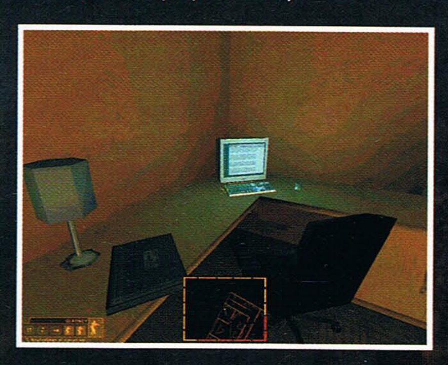
Reconocimiento CQB: Un equipamiento versátil para afrontar los diferentes tipos de situaciones.

1. CORTAR LA ENERGÍA DE REJA DE SEGURIDAD

Tendrás que neutralizar el sistema de seguridad para entrar en la oficina sin ser detectado. La mejor opción radica en dirigirse al sótano y cortar la energía del sistema. Si alguien da la alarma, el plan fracasará. No obstante, no te preocupes: se trata de una misión muy sencilla, ya que sólo hay un guardia patrullando por la zona. Dirígete hacia la izquierda, hasta la zona de los remolques de camión, y entra por la puerta de la derecha. Cruza el almacén de cajas. Tras eliminar al guardia que patrulla por la zona, entra por la puerta que hay al pie de las escaleras. Después de cortar la energía manipulando el panel que hay a la derecha, abandona la habitación utilizando para ello la puerta que hay en el otro extremo.

2. COLOCAR RASTREADOR EN EL PORTÁTIL

El objetivo principal no es Wernecke, sino la gente que hay detrás de él, así que hay que entrar en su oficina y colocar un rastreador en su ordenador portátil. Sube por las escalinatas hasta la segunda planta y cruza la primera puerta a la derecha. El portátil a manipular se encuentra en el interior de un pequeño despacho.



3. NEUTRALIZAR AL EJECUTIVO

Wernecke no es un santo. Está metido hasta el cuello en lo de la bomba y ha llegado la hora de que pague por sus delitos. Abandona el despacho por la puerta de la derecha. Un largo pasadizo custodiado por dos guardias da acceso a la tercera planta. Para acabar con ellos, mantente agachado y pegado a una de las paredes. Espera a que los guardias doblen la esquina del pasadizo y luego dispara sobre ellos.





Sigue desplazándote agachado al subir por las escaleras y utiliza el factor sorpresa para acabar con los dos guardias que conversan distraídamente al final de las mismas. Avanza por el pasadizo de la derecha hasta el otro extremo de la sala y llegarás al exterior. Wernecke se encuentra en la terraza protegido por cuatro matones. Ordena a tus hombres que despejen la zona con la ayuda de una granada cegadora. Cuando entren en acción, dispara sobre Wernecke y el resto de matones.

4. IR A LA ZONA DE EXTRACCIÓN

En cuanto Wernecke sea historia, llega el momento de la huida. Aquí ya no hay nada más que hacer, así que cruza la terraza y desciende por las escaleras que hay en el otro extremo. El grupo de apoyo se ha encargado de limpiar la zona de cualquier rastro de enemigos, con lo que ya sólo resta salir al exterior por la puerta principal que hay a la izquierda. Ésta se encuentra en el edificio de enfrente, tras un enorme camión.

HOJA DE GUADAÑA

El ordenador portátil nos ha llevado hasta el objetivo principal de la misión: Richard Dressier. Este hombre es el máximo responsable de tan rocambolesca conspiración. Está metido hasta las cejas en el movimiento neofascista y es el encargado de financiar sus actividades. Dressier tiene una mansión impresionante en Viena, un lugar idóneo par acabar con su vida.

EQUIPO IDÓNEO

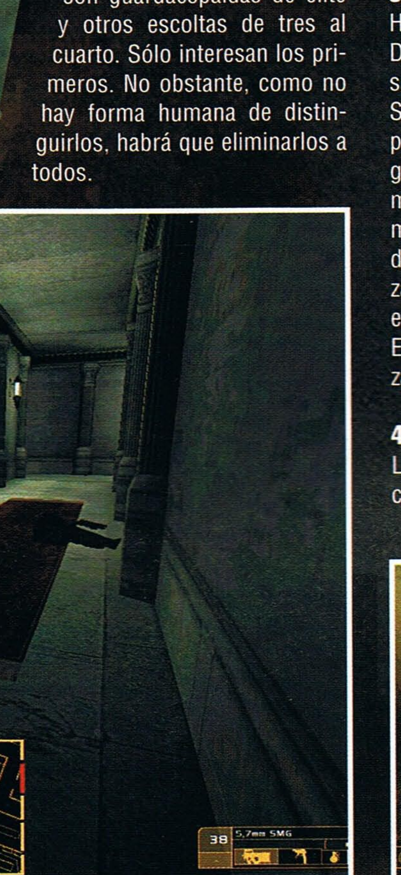
Brecha militar: Una combinación ideal de poco peso y bastante potencia de fuego. La escopeta de este conjunto permite acabar rápidamente con las puertas cerradas. La carabina adicional proporciona una excelente potencia de fuego en las distancias cortas.

1. COLOCAR EXPLOSIVOS EN EL COCHE

Hay que asegurarse de que Dressier no se da a la fuga. Para ello, nada mejor que



colocar una bomba en su coche antes de entrar en la mansión. El coche se encuentra protegido únicamente por un guardaespaldas, así que debes utilizar a tus hombres y una granada cegadora para irrumpir en el mismo. Tras neutralizar fácilmente al guardia, sitúa el explosivo en el coche y entra en la mansión por las escaleras que hay en la parte trasera del garaje.



2. NEUTRALIZAR A LOS GUARDIAS DE ÉLITE

Los guardaespaldas de Dressier están repartidos por toda la mansión. Son crueles, profesionales y letales. Sigue hacia la izquierda y luego accede a la biblioteca por la primera puerta de la izquierda. En la última habitación de la misma, hay tres guardias reunidos junto a un hermoso ventanal. Están en una posición estática, con lo que liquidarlos no supondrá ninguna dificultad.

Unos metros más adelante, llegarás a una sala llena de estrambóticas esculturas. Después de acabar con la vida del guardia que patrulla por la zona, da media vuelta y sigue por la derecha hasta llegar a unas escalinatas que conducen a la planta inferior. Dirige tus pasos hacia la izquierda, elimina al guardia que patrulla por el pasadizo en obras y luego sigue hacia la derecha. Gran cantidad de guardaespaldas patrullan por este tramo de la mansión. Unos son guardaespaldas de élite y otros escoltas de tres al cuarto. Sólo interesan los primeros. No obstante, como no hay forma humana de distinguirlos, habrá que eliminarlos a todos.

Desplázate agachado con el cuerpo pegado a la pared y utiliza ráfagas largas para neutralizar a los que se hallen en los pasillos. Utiliza también el apoyo de tus hombres en caso de que haya más de un guardia en la misma zona. Cuando llegues al final de la zona en obras, sigue por la izquierda. Utiliza a tus hombres para neutralizar a los dos guardaespaldas que hay tras la primera puerta de la izquierda y luego sigue hacia la izquierda hasta alcanzar unas escalinatas que llevan al nivel superior.



3. RECUPERAR LOS ARCHIVOS DE DRESSIER

Hay que recuperar los documentos de Dressier del interior de la mansión para saber con quién ha estado trabajando. Sube por las escaleras, gira a la derecha un par de veces y, después de liquidar a otro guardia de élite, apodérate de los documentos que Dressier tiene encima de la mesa. Regresa al pasadizo, sigue hacia la derecha, elimina a un nuevo guardia y cruza la primera puerta a la derecha. Aquí se esconde el ultimo de los guardias de élite. Es el último escollo antes de dar por finalizadas la misión... y la campaña individual.

4. IR A LA ZONA DE EXTRACCIÓN

Llega la hora de regresar al vehículo e iniciar el feliz camino de vuelta a casa.





The Elder Scrolls III MORROWIND

Morrowind es actualmente **uno de los juegos que más libertad ofrece** a los jugadores habituales de rol informático. Por este motivo, **no sería justo hacerle una guía al uso**. Lo que te ofrecemos a continuación son **una serie de pautas que pueden hacerte la vida más fácil** en el complicado universo del juego.



CONSEJOS GENERALES

Aunque la gracia de este juego está en que cada cual haga de su personaje lo que quiera, no está de más ofrecer unas cuantas indicaciones que hagan más fácil tu paso por sus escenarios.

GOLPEA Y CORRE

Así de sencilla es la técnica a utilizar en combate. Como en la mayoría de los juegos de rol, la mejor opción es golpear y alejarse lo justo para que el rival falle su acometida. Algunos enemigos se saben esta técnica y la utilizarán contra ti; en ese caso deberás arrinconarlos.

SIGUE TU ROL

Esto es un juego de rol y hay que jugarlo como tal. Tienes que tomar el papel de la profesión que te toca jugar. Así, si eres un débil ladrón o un asesino, no es muy aconsejable llamar demasiado la atención. Espera tu oportunidad y no te compliques la vida.



VIGILA TUS ACTOS

Ojo con tus actividades ilícitas. Algunos actos tendrán una seria repercusión en el transcurso del juego. En otras palabras, estamos intentando decirte que no te cargues a los personajes no jugadores (PNJ) a diestro y siniestro.



MEJORA TUS HABILIDADES

A diferencia de los juegos basados en las reglas D20, la mejora de habilidades no está ligado al nivel del personaje, sino al uso real que haces de cada una de ellas en concreto. Deja el botón de correr o el de sigilo pulsado durante mucho tiempo delante de un PNJ y verás cómo aumenta la habilidad Athletics (se aumenta más rápido nadando que corriendo) y Sneak.



MERCADEA SABIAMENTE

El juego ofrece la posibilidad de comprobar el estado de la economía de los PNJ que negocien contigo. Vende solamente a los más ricos, ya que son los que más te pagarán. Tu habilidad incrementa con cada transacción. Si vendes objetos de poco valor a un comerciante rico, los podrás recuperarás a un precio bastante similar (en algunos casos igual), pero habrás mejorado la habilidad Mercantile.

PRIORIZA EL OBJETIVO

Muchos magos poderosos invocan criaturas para que les ayuden en la batalla. Estas criaturas suelen ser incluso más poderosas que el propio mago en cuestión. Si no estás seguro de poder con los dos, céntrate en el mago, ya que la criatura desaparecerá en cuanto el mago caiga fulminado.



MANTÉN ACTIVADA LA OPCIÓN BEST ATTACK

Está seleccionada por defecto en el menú del juego y te facilita enormemente el el trabajo cuando entras en combate. De acuerdo, no es la forma más "realista" de enfrentarte a los enemigos, pero sí la que más más disgustos te ahorrará.




CREACIÓN DE PERSONAJES



La selección del personaje principal tendrá mucha importancia en el desarrollo de nuestra aventura en *Morrowind*. Aunque las posibilidades están relativamente bien compensadas, existen algunas combinaciones que permiten crear personajes fuera de serie. Evitaremos el método de creación consistente en responder a las preguntas de situación y nos centraremos en los otros dos.

Empezaremos con las posibilidades de profesión que nos da el juego por defecto. Existen tres tipos diferenciados de personajes: los diestros en la lucha, los conocedores de artes arcanas y aquellos que utilizan el sigilo como arma principal.

CREACIÓN DE UN GUERRERO

Existen tres razas que se ajustan perfectamente a este tipo de personajes. Son los nord, los orcos y los redguard. En las tres, deberíamos seleccionar personajes de sexo masculino, ya que están más dotados en los atributos que nos interesan para este tipo de individuo. Podremos crear guerreros que basen sus opciones de triunfo en la fuerza bruta o hacerlos algo más refinados, expertos en el manejo de las armas.

1. GUERRERO BRUTO

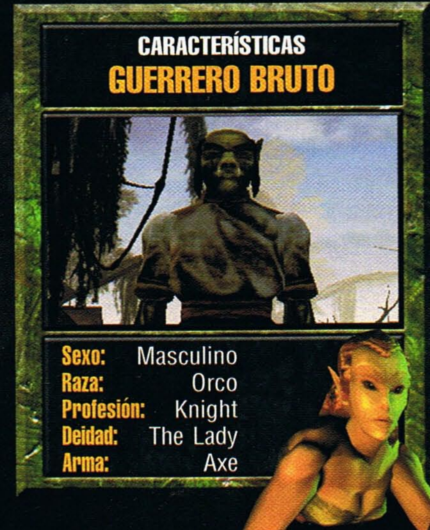
RAZA: El jugador ideal para un principiante sería el que basara todo su poder en la fuerza bruta. Esta clase de personajes deben destacar en los atributos Strength (fuerza) y Endurance (resistencia). Tanto los nord como los orcos se ajustan perfectamente a estas premisas, aunque la mejor opción es elegir un orco. Pese a que los atributos base juegan ligeramente a favor de los nord, es en las bonificaciones de habilidades donde los orcos toman ventaja a los habitantes del norte.

Los orcos empiezan con +10 en Block (bloqueo) y en Heavy Armor (armadura pesada), características de suma importancia para personajes de esta índole. Para compensar, los nord toman +5 y +10 en Long Blade (espada larga) y Axe (hacha) frente a los 0 y +5 de los orcos en estos apartados. El diferencial en este campo es mínimo. Especializando más tarde al orco en el manejo del hacha, el +5 inicial no debería ser decisivo. Las llamadas habilidades raciales terminan por desnivelar la balanza del lado orco. Una habilidad inherente de 25% en resistencia a la magia y la habilidad Berserk (20 puntos en salud, +100 puntos en ataque y 100 puntos en agilidad durante 60 segundos) superan ampliamente la resistencia del 100% en ataques con frío, 50% resistencia al aturdimiento y la posibilidad de infligir daños con un toque frío de los nord.

PROFESIÓN: Si nos atenemos a la lógica, tendríamos que elegir la de bárbaro como profesión para nuestro orco, pero mejor optamos por Knight (caballero). De esta manera, ganas más bonificaciones en armadura pesada a la vez que conservas una muy buena destreza con el hacha.

DEIDAD: Podrá ser The Warrior o The Lady. Esta última introduce la habilidad Personality, ideal para todo buen caballero que se precie, aunque sea un sucio orco.





CARACTERÍSTICAS GUERRERO BRUTO

Sexo:	Masculino
Raza:	Orco
Profesión:	Knight
Deidad:	The Lady
Arma:	Axe

2. GUERRERO DIESTRO CON LAS ARMAS

RAZA: Para esta clase de guerrero, la elección de raza es más sencilla. Seleccionaremos una de las más equilibradas de todo el juego: los redguard. Ésta es la raza que comienza con un bonificación mayor en el manejo de armas: +15 en Long Blade (espada larga). Además de esta bonificación, el resto de habilidades de combate están suficientemente equilibradas para hacerlo evolucionar en la maestría de diferentes armas.

Lo que nos interesa para esta clase de personaje es su fuerza y rapidez para salir de situaciones comprometidas. En este sentido, sólo los nord y los orcos pueden hacerle sombra, aunque aquí el atributo de agilidad se vuelve determinante. Si a este factor le sumamos la característica racial llamada Adrenaline Rush (proporciona unos atributos desorbitados durante 60 segundos), la balanza acaba de desequilibrarse, dejando a los redguard como la raza mejor dotada para este tipo de guerrero.

PROFESIÓN A LA CARTA

Si no te convence ninguna de las profesiones existentes, puedes crearte una a la carta partiendo de cero. Ésta es la mejor opción para crear un personaje que evolucione rápidamente. Combinando las habilidades menores y mayores entre sí, conseguirás en poco tiempo subir el nivel de todas ellas con muy poco esfuerzo. Además, en todo momento tendrás la posibilidad de desechar algunas habilidades que sepas desde el comienzo que no vas a utilizar jamás.

Para este tipo de personajes, existen infinidad de combinaciones posibles. Tan solo deberás tener claro qué habilidades son más útiles. Nosotros destacaríamos Light /Heavy Armor, Security, Alchemy, Restoration, Destruction, Conjuration, Spear y Long Blade.



PROFESIÓN: Para mejorar su habilidad en el manejo de la espada, elige Warrior (guerrero) como profesión, con lo que también fortalecerás el atributo de resistencia. De esta manera, el personaje ofrecerá una configuración compensada y dispondrá de importantes habilidades que le otorgan un poder excepcional. Esta combinación resulta ideal si quieres un personaje que sea versátil con diferentes armas y a la vez altamente poderoso.

DEIDAD: Como divinidad nos seguiremos quedando con The Lady. Indiscutiblemente, es la deidad más adecuada para cualquier tipo de guerrero.



SER UN VAMPIRO

Si quieres dar un toque de originalidad a tu aventura, puedes variar radicalmente el planteamiento inicial y dejarte convertir en vampiro (personaje muy interesante y difícil de jugar). Los vampiros ganan 20 puntos extras en cuatro habilidades diferentes, más 30 puntos en nueve habilidades y 20 en otras tres. A su vez, ganan protección total contra la parálisis y las enfermedades comunes y un 50% de resistencia contra las armas normales. También ganarás un hechizo extra, Vampire Touch (absorbe la vida del enemigo).

Como contraprestación, los vampiros tienen una debilidad adicional a los daños por fuego del 50%, 5 puntos de daño por cada segundo que estés expuesto al sol y pérdida de la habilidad de recuperar vida con el descanso.

Para convertirte en vampiro, tienes que ser atacado por uno de ellos y no ingerir la poción adecuada para curarte. Los vampiros suelen habitar por Dwemer Ruins. Una vez que hayas sufrido este ataque, tendrás tres días para evitar la transformación. Sabrás que estás en proceso de "vampirización" cuando aparezca un mensaje avisándote de que tienes "hemophilia". Después de estos tres días, empezarás a tener sueños extraños que te acompañarán a lo largo de toda la aventura.

Las mejores razas para vampirizar son los orcos y los breton. La profesión es indiferente. En cuanto a la deidad, cualquiera es buena excepto Atronatch.



CARACTERÍSTICAS GUERRERO DIESTRO



Sexo:	Masculino
Raza:	Redward
Profesión:	Warrior
Deidad:	The Lady
Arma:	Long Blade

CREACIÓN DE UN ESPECIALISTA EN EL SIGILO

Para crear un personaje de este tipo, tendremos que examinar especialmente las habilidades relacionadas con la cautela.

RAZA: Las principales razas candidatas para crear un personaje cauteloso son los khajit y los wood elf. Otra vez, lo que hace que nos decantemos por una de las dos razas son las habilidades raciales. Los elfos son prácticamente inmunes a las enfermedades comunes (75% de resistencia) y superan a los khajit en la especialización de las habilidades de sigilo. El sexo, en el caso de los elf wood es indiferente a todos los efectos.



PROFESIÓN: Las profesiones a elegir son acrobat (acróbata), agent (agente), assassin (asesino), bard (bardo), monk (monje), pilgrim (peregrino) y thief (ladrón). De entre todas ellas, para crear un buen personaje del tipo que nos interesa las profesiones más adecuadas son las de asesino y ladrón. Ambas son perfectamente utilizables y con ellas se puede conseguir un personaje altamente cualificado para el juego sigiloso.

El ladrón destaca por las equilibradas bonificaciones que consigue en todas las habilidades de sigilo, mientras que el asesino comienza con muy buenas puntuaciones en combate, muy de agradecer en el comienzo de la aventura.

Nuestra recomendación para afrontar situaciones inherentes a este tipo de jugadores es que apuestes por el ladrón.

DEIDAD: La idónea para personajes de este tipo es Tower, por encima de Thief, ya que ofrece más juego en diferentes situaciones.

CARACTERÍSTICAS ESPECIALISTA EN EL SIGILO



Sexo:	Indiferente
Raza:	Elf wood
Profesión:	Thief
Deidad:	Tower
Arma:	Short Blade

CREACIÓN DE UN MAGO PODEROSO

Las profesiones mágicas son las mejores tratadas en *Morrowind*. Casi desde el principio puede conseguirse un personaje altamente poderoso. Las habilidades mágicas más destacables son, sin duda, Destruction (destrucción), Restoration (restauración) y Alchemy (alquimia). Dependiendo del tipo de mago que queramos crear, deberemos fijarnos en las bonificaciones con que podemos potenciar esa habilidades.

1. MAGO PURO

RAZA: Una buena elección de raza sería apostar por ser breton. Sus habilidades raciales le dan bastante ventaja al comienzo del juego y en la parte media, aunque esta

raza presenta algunas limitaciones en la parte más dura del juego. Los breton resultan muy eficaces si desarrollan una profesión dedicada íntegramente a la magia, lo que resultaría ideal para aquellos que no pretendan empuñar un arma en toda la aventura. Avisamos que en este caso los comienzos serán muy duros.

PROFESIÓN: Evidentemente la mejor profesión para este tipo de personaje es la de mago. Aunque con algunos inconvenientes es la combinación que sale mejor parada en una comparación con las otras opciones.

DEIDAD: Es cuestión de elegir la opción menos mala. En un primer momento, Lord nos llamó la atención por su virtud de recuperar vida sin necesidad de descansar, pero su fragilidad al fuego hizo que lo desestimásemos. Nos quedamos con Mage, que, aunque copia la habilidad racial de los breton, nos otorga una inteligencia sin parangón.

CARACTERÍSTICAS
MAGO PURO



Sexo:	Femenino
Raza:	Breton
Profesión:	Mage
Deidad:	Mage
Arma:	Short Blade



2. MAGO DE COMBATE

RAZA: Si lo que queremos es un personaje mágico que, a su vez, se defienda bien en el combate cuerpo a cuerpo, los tiros tienen que ir por otro lado. Los que mejor combinan estos factores son los dark elf, aunque a decir verdad, les perjudican unas bonificaciones de raza bastante mediocres.
El sexo en esta raza sí que es determinante para crear el perfil. Las mujeres destacan en los atributos asociados a la magia, mientras que los atributos de los hombres se centran más en el aspecto físico. Como nuestro personaje se inclinará más por el uso de la magia, elegiremos el sexo femenino.



PROFESIÓN: Las profesiones para un personaje de este tipo son Battlemage, Nightblade, Sorcerer, Spellsword y Witchhunter. De entre todas ellas, nos quedaremos con la de Spellsword. Un dark elf con esta profesión sería uno de los personajes más poderosos posibles. Consigue una habilidad de combate de 35 en Long Blade, cercana a la de cualquier guerrero, pero además consigue unas habilidades mágicas muy equilibradas, sobre todo con cualquier combinación que implique especializarlo en Destruction (destrucción). Esta rama mágica es la más devastadora, y con ella nuestro personaje comenzará la aventura con 45 puntos iniciales.

DEIDAD: En este caso no existe duda posible. Además de ser la más evidente, Mage es la que más se adecua a las necesidades de estos personajes.

CARACTERÍSTICAS
MAGO DE COMBATE



Sexo:	Femenino
Raza:	Dark Elf
Profesión:	Spellsword
Deidad:	Mage
Arma:	Long Blade

SITIOS DE INTERÉS



Moverte por los escenarios de Morrowind puede hacer que acabes loco. Las posibilidades son tantas que quizás acabes por no saber si vienes o vas, si subes o bajas. Repasamos los lugares de mayor interés, con lo que allí encontrarás y los puntos a los que puedes acceder desde allí mediante los diferentes medios de transporte.

ALD'RHUN

Es una de las ciudades más importantes de todo el juego. Ofrece numerosas búsquedas y un número grandísimo de servicios. Su zona rica es ideal para un ladrón avezado.

Desde aquí puedes ir a:
Gnisis, Khuul, Maar Gan y Balmora en Silt Strider y Balmora, Caldera, Wolverine Hall y Vivec desde el Guild of Mages.

BALMORA

Esta ciudad es una de las que dan más juego a lo largo de la aventura. Los servicios que encontrarás aquí son incontables.



Entre ellos destaca el entrenamiento a niveles superiores de Hecerinde para los pertenecientes al Thief Guild (gremio de ladrones). Si dispones de oro suficiente, es el lugar idóneo para agenciarte un poderosísimo inventario. También ofrece numerosas búsquedas interesantes.

Desde aquí puedes ir a:
Ald'rhun, Seyda Neen, Suran y Vivec en Silt Strider y Ald'rhun, Caldera, Sadrith Mora y Vivec desde el Guild of Mages.

CALDERA

Una ciudad de tránsito sin apenas interés ni búsquedas importantes. Tampoco destaca en ningún servicio concreto. Lo único interesante que puedes hacer en esta ciudad es encontrar a Creeper. Este personaje tiene una inmensa fortuna y siempre te ofrecerá



los mejores precios si tienes algo que quiera comprar.

Desde aquí puedes ir a:

Ald'rhun, Balmora, Vivec y Wolverine Hall desde el Guild of Mages.

DAGON FEL

Esta pequeña villa está fuera de todas las búsquedas principales y visitarla puede considerarse prescindible. Eso sí, cerca de la ciudad puedes encontrar dos torres en las que existe una poderosa armadura llamada Masque of Clavicus.

Desde aquí puedes ir a:

Khuul, Sadrith Mora, Tel Aruhn y Tel Mora en barco.



EBONHEART

Esta fortaleza está situada junto a Vivec. Destaca por su tamaño y por los numerosos servicios que se pueden conseguir en ella. Desde esta ciudad, tendrás que coger el barco hacia Holamayan para seguir la búsqueda principal. En Imperial Chaptel, encontrarás gran cantidad de servicios disponibles para la mayoría de las profesiones.

Desde aquí puedes ir a:

Molag Mar, Balmora, Seyda Neen y Suran en un barco y Holamayan en otro barco.



FORT DARIUS

Esta pequeña fortaleza está justo al lado de Gnisis y ofrece servicios de entrenamiento bastante decentes. Visitarla no es necesario para completar la búsqueda principal, aunque Mug gro-Dulob puede realizar interesantes reparaciones en tus armaduras.

Desde aquí puedes ir a:

No hay medios de transporte. La ciudad más cercana es Gnisis.

GHOSTGATE

Esta ciudad dispone de varios servicios que resultan muy útiles durante el primer tercio de la aventura. También es una de las posibles entradas a la región Dagoth Ur. Visita a Dronos Llervu en Tower of Dusk. Te ofrecerá una completa Glass Armor, la mejor armadura ligera.

Desde aquí puedes ir a:

No hay medios de transporte. La ciudad más cercana es Ald'rhun.

GNAAR MOK

En esta aldea sólo tienen algún atractivo los servicios de entrenamiento básicos.

Desde aquí puedes ir a:

Hla Oad y Khuul en barco.

GNISIS

Ésta es una de las ciudades que debes visitar si sigues la búsqueda principal y pretendes ser nombrado Telvanni Horator. Si quieres unirte a la legión imperial, tienes que buscar en esta ciudad a Darius. El único requisito que te impondrá será ir vestido con una armadura imperial o Templar.

Desde aquí puedes ir a:

Ald'rhun, Caldera, Khuul, Seyda Neen y Maar Gan en Silt Strider.



HOLAMAYAN

Aquí es donde te serán reveladas las profecías de la búsqueda principal. El resto de la ciudad no tiene apenas interés.

Desde aquí puedes ir a:

Ebonheart en barco.

HLA OAD

Pequeña ciudad con unos pocos servicios de entrenamiento en habilidades de sigilo.

Desde aquí puedes ir a:

Ebonheart, Gnaar Mok, Molag Mar y Vivec en barco.

KHUUL

Otra pequeña ciudad prescindible, aunque en Thongar's Tradehouse encontrarás a Onda, que podrá entrenarte en Heavy Armor y Long Blade si eres miembro de la legión imperial.

Desde aquí puedes ir a:

Dagon Fel y Gnaar Mok en barco. Gnisis, Ald'rhun y Maar Gan en Silt Strider.

MAAR GAN

Otra pequeña ciudad con escasos servicios. Lo más llamativo en ella es la existencia de dos lugares donde puedes hacerte con los servicios de un Silt Strider para dirigirte a otra zona.

Desde aquí puedes ir a:

Balmora, Gnosis, Maar Gan y Khuul desde una plataforma de Silt Strider. Khuul, Gnosis y Ald'rhun desde la otra plataforma de Silt Strider.

MOLAG MAR

Ésta es una de las ciudades más tranquilas de todo el juego. Si has alcanzado el nivel de Curate, Tharer Rotheloth te ofrecerá unirte al Tribunal Temple y te entrenará en Hand to Hand, Sneak y Acrobatics.

Desde aquí puedes ir a:

Tel Branora, Hla Oad y Vivec en barco.



MOONMOTH

Fortaleza situada cerca de Balmora que no cumple función alguna en la búsqueda principal. Larrius Varro te propondrá una búsqueda secundaria interesante. También podrás encontrar a Raad Hard-Heart, que te entrenará si eres miembro de la legión imperial.

Desde aquí puedes ir a:

No hay medios de transporte. Lo más cercano es Balmora.

PELAGIAD

Lugar de paso obligado para personajes cuya profesión sea la de ladrón, ya que ofrece entrenamiento básico y avanzado para ladrones. Si eres miembro de este gremio, deberías ir a hablar con Ladia Flarugrius.

Desde aquí puedes ir a:

No hay medios de transporte. Balmora es la ciudad más cercana y allí encontrarás Silt Striders.

SADRITH MORA

Una de las grandes ciudades de *Morrowind*. Es de visita obligada para la resolución de la búsqueda principal. Si tu personaje tiene alguna profesión relacionada con la magia, la visita a Sadrith Mora es obligada. Llaalam Madalas podrá venderte hechizos muy poderosos. También

podrás unirte al Thief Guild en Dirty Muriel's Cornerclub hablando con Big Helende.

Desde aquí puedes ir a:
Ebonheart, Dagon Fel, Tel Branora y Tel Mora en barco y Balmora, Khuul, Gnosis y Maar Gan en Silt Strider.



SEYDA NEEN

Aquí comienza la aventura. Es un buen lugar para subir rápidamente de nivel. Las criaturas que pululan por sus alrededores son débiles y sirven perfectamente para desarrollar tus habilidades de ataque. También puedes encontrar una cueva de bandidos de bajo nivel en sus cercanías. Asegúrate de sacar partido a todas las opciones que ofrece la zona antes de tomar otros caminos.

Desde aquí puedes ir a:
Maar Gan, Gnisis Balmora y Khuul desde una de las plataformas de Silt Strider y Suran, Gnisis, Balmora y Vivec desde la otra plataforma.



SURAN

Otra ciudad insulsa que sólo visitarás para resolver flecos de algunas búsquedas menores. Ninguno de los servicios que ofrece es fundamental. El único punto relativamente interesante es el templo, donde se pueden adquirir algunos hechizos no muy comunes.

Desde aquí puedes ir a:
Balmora, Molag Mar, Seyda Neen y Vivec en Silt Strider.



TEL ARUHN

Ciudad de imprescindible visita para ser confirmado Telvanni Horator. Otra razón para poner los pies en ella es que te entrene Emusette Bracques en Restoration y Destruction. Puedes comprar los esclavos que quieras al vendedor correspondiente. En una de las búsquedas, te pedirán que recojas a uno de ellos.

Desde aquí puedes ir a:
Balmora, Khuul, Gnisis y Maar Gan en Silt Strider y Tel Mora, Dagon Fel y Vos en barco.

TEL BRANORA

Ciudad interesantísima y llena de servicios atractivos. Es imprescindible pasar por ella para ser nombrado Telvanni Horator. La ciudad está a punto de sufrir una rebelión y en tu mano está evitarla. En Therana's Chamber puedes adquirir interesantes hechizos. El más interesante es el de invocar a Golden Saint.

Desde aquí puedes ir a:
Molag Mar, Sadrith Mora, Ebonheart y Vivec en barco.



TEL FYR

Pequeña fortaleza de inusitado interés para la búsqueda principal. Su único habitante te será de gran ayuda en bastantes ocasiones. Aquí se pueden encontrar objetos únicos y muy valiosos, como la Cuirass of the Savior's Hide y la Daedric Crescent. Mucho cuidado con la manera de conseguirlos.

Desde aquí puedes ir a:
No hay medios de transporte. Puedes llegar andando a Tel Aruhn o Sadrith Mora.

TEL MORA

Otra interesante urbe repleta de recursos para personajes relacionados con la magia. Resulta imprescindible visitar a los Jolda, profesionales de la alquimia. En Tower Services encontrarás los hechizos más poderosos de todo el juego. En esta ciudad, conseguirás el voto de Mistress Dratha para ser nombrado Telvanni Horator.

Desde aquí puedes ir a:
Sadrith Mora, Dagon Fel, Tel Aruhn y Vos en barco.

TEL VOS

Fortaleza de obligada visita para ser nombrado Telvanni Horator. Es una zona peligrosa que requiere de un nivel elevado para salir airoso de algunos encuentros. En las Services Towers encontrarás servicios interesantes para magos curtidos.

Desde aquí puedes ir a:
No hay medios de transporte. Lo más cercano es Vos.

VIVEC

La ciudad más grande de todo el juego. Desde aquí puedes acceder a una cantidad de servicios enormes. La trama principal pasará en numerosas ocasiones por esta ciudad, así que la visitarás con bastante frecuencia. En el castillo de Vivec tendrás que hacerte con la Wraithguard. Existen varios métodos de conseguirla, y algunos determinarán de forma definitiva tu futuro en el juego. En esta ciudad también podrás acceder a uno de los puntos más duros del juego: Telvanni Canton.

Desde aquí puedes ir a:
Seyda Neen, Balmora Suran y Molag Mar en Silt Strider y Hla Oad, Tel Branora, Ebonheart y Molag Mar en barco.



VOS

Pequeña ciudad de tránsito hacia Tel Vos y de paso imprescindible para la búsqueda principal. Ferise Varo te ofrecerá gran cantidad de hechizos de diferentes disciplinas. Además, en Vos Chapel encontrarás entrenamiento y diferentes objetos mágicos atrayentes.

Desde aquí puedes ir a:
Sadrith, Mora, Tel Mora y Tel Aruhn en barco.

WOLVERINE HALL

Se trata de una pequeña fortaleza sin trascendencia en la historia general. Este lugar sólo es interesante para los miembros del Fighters Guild, Mages Guild y Tribunal Temple, que encontrarán servicios atractivos.

Desde aquí puedes ir a:
Vivec, Ald'rhun, Balmora y Caldera desde el Guild of Mages.

BESTIARIO SELECTO

No están todas las que son, pero sí están representadas las principales bestias que encontrarás en el curso de tus viajes por el mundo de *Morrowind*. Conocer sus peculiaridades te ayudará a acabar más fácilmente con ellas.

NO MUERTOS

SKELETON

NIVEL 3 **VIDA** 38
Los encontrarás principalmente en tumbas y ruinas. No intentes derrotarlos con hechizos de frío o enfermedad.

SKELETON WARRIOR

NIVEL 7 **VIDA** 80
Más poderosos que los esqueletos normales. También son más inteligentes y difíciles de derrotar.

SKELETON ARCHER
NIVEL 3 **VIDA** 38
Esta variante de esqueleto está especializada en atacar desde lejos. Si consigues llegar hasta ellos, eliminarlos es pan comido.

SKELETON CHAMPION
NIVEL 10 **VIDA** 150
Estos engendros son inmunes a los hechizos de frío y de enfermedad. Suelen aparecer en los niveles más profundos de ruinas y tumbas.

ANCESTRAL GHOST

NIVEL 1 **VIDA** 23
Fantasma de bajo nivel. Es bastante común verlos aparecer como resultado de invocaciones de aprendices de magos.

DWARVEN GHOST

NIVEL 5 **VIDA** 60
Se encuentran en ruinas y tumbas. Son inmunes a las armas comunes. Usa armas de plata para destruirlos.

ANCESTOR GUARDIAN

NIVEL 7 **VIDA** 80
No suelen crear demasiados problemas. Utilizan hechizos como Frost y Ghost curse y son inmunes a las enfermedades. Si tienes armas de plata, utilízalas.

BONELORD

NIVEL 8 **VIDA** 90
Son inmunes al frío, a las armas comunes y al veneno. Resultan igualmente poderosos sus ataques mágicos como sus ataques físicos.

BONEWALKER/GREATER

NIVEL 4/7 **VIDA** 60/100
Suelen encontrarse en los cementerios y lugares similares. Son inmunes a los daños causados por el frío y el veneno.

DAEDRAS

HUNGER

NIVEL 11 **VIDA** 170
Ojo con esta criatura. Es capaz de destruir tu preciada armadura con su hechizo Desintegrate armour. Es inmune a los daños de fuego.

CLANNFEAR


NIVEL 7 **VIDA** 113
Bestia muy habitual en *Morrowind*. Los alquimistas podrán encontrarla de gran valor para sus pociones.

DAEDROTH



NIVEL 12 **VIDA** 180
Este humanoide es un consumado mago con grandes habilidades de combate. Su corazón es utilizado por los alquimistas para crear pociones.

DREMORA

NIVEL 9 **VIDA** 160
Estas criaturas son espíritus guerreros de gran poder. Las armas comunes no les afectan. Suelen poseer un inventario bastante poderoso.

DREMORA LORD

NIVEL 12 **VIDA** 180
Más poderosos e inteligentes que los dremora básicos. Suelen comenzar su ataque usando el hechizo Fire storm.

ATRONACH FLAME
NIVEL 7 **VIDA** 75
Como todos los elementales, es inmune a las armas comunes. Y tampoco es conveniente usar hechizos de fuego contra ellos.

ATRONACH FROST

NIVEL 9 **VIDA** 105
Inmune a los hechizos de hielo y a las armas comunes. La mejor opción es intentar derretirlos.

ATRONACH STORM

NIVEL 15 **VIDA** 200
Estos elementales suelen ser invocados por magos. No uses hechizos del mismo elemento que la criatura. Si los derrotas, obtienes ingredientes

WINGED TWILIGHT

NIVEL 15 **VIDA** 220
Son resistentes al fuego. Suelen utilizar poderosos encantamientos de frío y veneno.

OGRIM

NIVEL 11 **VIDA** 170
Pese a su aspecto amenazador, esta criatura no es muy peligrosa. Basta con no usar armas comunes y no darle tiempo de regenerarse.



CRIATURAS

CENTURION SPIDER

NIVEL 3 **VIDA** 38
Pequeñas criaturas mecánicas que pueden usar poisonbloom, aunque su principal ataque es físico.

CENTURION SPHERE

NIVEL 10 **VIDA** 150
Otra criatura mecánica. Puede tomar la apariencia de un balón para cubrirse de tus ataques. Sólo puedes dañarla cuando se despliega para atacarte.

STEAM CENTURION

NIVEL 10 **VIDA** 150
Criaturas mecánicas animadas mágicamente. No les ataques con veneno, enfermedad o similares; hazlo con armas contundentes.

BULL NETCH

NIVEL 4 **VIDA** 45
Son menos peligrosos que los netch femeninos. Además, no te atacarán a menos que tú lo hagas.

BETTY NECTH

NIVEL 10 **VIDA** 113
Criaturas comunes en *Morrowind*. Su ataque más peligroso es poisonbloom. No suelen atacar si no son provocados.

CLIFF RACER

NIVEL 4 **VIDA** 45
Criaturas muy rápidas y de ataque imprevisible. Si consigues parapetarte para evitar sus ataques aéreos, acabar con ellas es pan comido.

SLAUGTHERFISH

NIVEL 2 **VIDA** 23
Son bastante agresivos y suelen beneficiarse de luchar en su elemento. Intenta evitar enfrentarte a ellos dentro del agua.

ALIT
NIVEL 3 **VIDA** 30
Bestia bastante común. A pesar de su temible aspecto, no supone una dificultad reseñable.

KAGOUTI

NIVEL 4 **VIDA** 45
Bestias muy similares a los Alit. Resultan algo más poderosos, pero siguen siendo tan predecibles y simplones como ellos.

GUAR

NIVEL 3 **VIDA** 38
El animal doméstico más común en *Morrowind*. No es agresivo salvo que se trate de un extraño wild guar.

KWAMA FORAGER

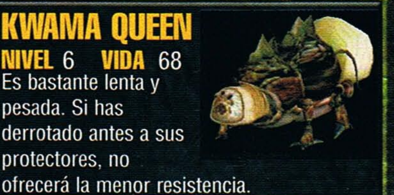
NIVEL 2 **VIDA** 23
Son los exploradores de la manada. Se comportan de forma muy agresiva y se lanzarán contra ti en cuanto te vean.

KWAMA WORKER

NIVEL 2 **VIDA** 30
La mano de obra de las colonias kwama. Se encuentran exclusivamente en los interiores de las cuevas. No son agresivos.

KWAMA WARRIOR

NIVEL 3 **VIDA** 45
Son los más agresivos y peligrosos de todos los kwama. Se encuentran en el interior de sus cuevas y suelen estar protegiendo a su reina.

KWAMA QUEEN

NIVEL 6 **VIDA** 68
Es bastante lenta y pesada. Si has derrotado antes a sus protectores, no ofrecerá la menor resistencia.

SHALK

NIVEL 6 **VIDA** 38
Este escarabajo gigante usará contra ti sus hechizos de fuego. Por suerte, es extremadamente sensible a los hechizos de hielo.

DREUGH/ DREUGH WARLORD
NIVEL 5/20 **VIDA** 60/200
Bestias acuáticas buscadas para crear armaduras con sus pieles. Los warlords suelen ser menos comunes y destacan por su fiereza en el combate.

HUMANOIDES

ASH GHOUL

NIVEL 15 **VIDA** 220
Un engendro creado por la magia oscura de Dagoth'Ur. Suele atacar con hechizos como Reflect, Spark y First barrier.

ASH SLAVE

NIVEL 5 **VIDA** 60
Engendro de aspecto y comportamiento similar a los ash zombies. Se diferencian en que usan magia en sus ataques.

ASH ZOMBIE

NIVEL 8 **VIDA** 90
Criaturas menores creadas en Dagoth'Ur. No suponen un peligro especial.

CORPRUS STALKER

NIVEL 5 **VIDA** 60
Criatura lenta y de ataque muy predecible. El único peligro es dejar que se recupere de sus heridas.

VAMPIRE

NIVEL 30 **VIDA** 400
Inmune a las armas comunes. Es muy poderoso y difícil de matar. Si te derrota y no te curas de su herida, en tres días te tranformarás en uno de ellos.

ASCENDED SLEEPER

NIVEL 25 **VIDA** 300
No se te ocurra enfrentarte a este engendro sin tener el nivel suficiente. Es muy inteligente y utilizará sus inmejorables habilidades para derrotarte.







Otro mes en que **los trucos han sido un bien escaso** cuando no directamente fruta prohibida. **Al menos** podemos asegurarte que los que hemos ido recopilando **funcionan y sirven para algo. Menos da una piedra**, o al menos la mayoría de las piedras.

ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS

1. Cambia el nombre a uno de tus visitantes y asígnale el de **Adam Levesque** para tener acceso a todos los programas de investigación.
2. Bautiza a uno de tus visitantes como **Russell C**. Todas las vallas se romperán y los animales quedarán libres.
3. Bautiza a uno de tus visitantes como **Zeta Psi**. Todos los visitantes adultos varones enfermarán.
4. Llama **Wonderland** a una de las jaulas. Aumentarás el número de visitantes de tu parque.
5. Llama **Microsoft** a una de las jaulas. Doblarás la cantidad de donaciones a tu zoo.
6. Bautiza a uno de tus empleados de mantenimiento varones como **Bob V**. Así se repararán todas las vallas.
7. Bautiza a uno de tus empleados de mantenimiento varones como **George W**. Desaparecerá todo el follaje de tu zoo y obtendrás 300$.
8. Llama **Cretaceous Corral** a una de las jaulas. Obtendrás un triceratops nuevo del trinque.
9. Llama **Xanadu** a una de las jaulas. Obtendrás un unicornio.
10. Bautiza a una de las guías turísticas como **Rosalie**. Conseguirás que todos los guías trabajen gratis.

THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND

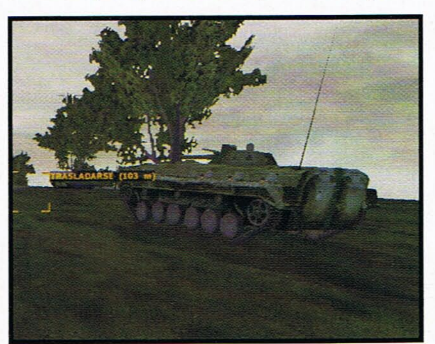


Pulsa º (al lado del 1) para mostrar la consola e introducir los siguientes trucos:

ToggleAI
Desactiva la Inteligencia artificial
ToggleFogOfWar
Desactiva la niebla de guerra
ToggleGodMode
Activa el modo Dios
FillJournal
Añade todas las entradas de tu diario
FillMap
Muestra todas las ciudades del mapa

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

Pulsa a la vez **Mayúsculas** (izquierda) y el **–** del teclado numérico. Puedes escribir en la ventana que aparece los siguiente códigos:



Durante la misión:

Savegame
Guarda el juego durante la misión
Endmission
Finaliza la misión

En la pantalla del menú principal:

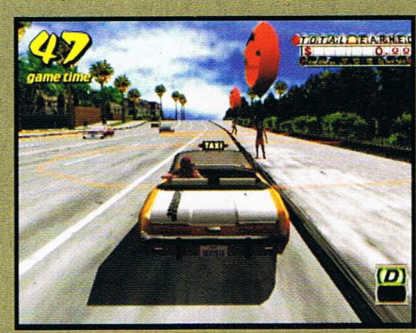
Topography
Muestra las elevaciones en el mapa
Campaign
Acceso a todas las misiones

En cualquier pantalla:

Iwillbetheone
Invencible

CRAZY TAXI

1. Sin flechas de dirección
Una vez seleccionados los modos de juego, y mientras carga la pantalla de selección de personajes, hay que dejar pulsados el **cursor Arriba** y **Enter**. Si lo has hecho correctamente, en la parte inferior izquierda de la pantalla de selección de personajes aparecerá el mensaje "No Arrow".
2. Sin marcas de destino
Una vez seleccionados los modos de juego, y mientras carga la pantalla de selección de personajes, hay que dejar pulsados el **cursor Abajo** y **Enter**. Si lo has hecho correctamente, en la parte inferior izquierda de la pantalla de selección de personajes aparecerá el mensaje "No Destination Marker".
3. Modo experto
Para jugar sin flechas de dirección ni marcas de destino, una vez seleccionados los modos de juego, y mientras carga la pantalla de selección de personajes, hay que dejar pulsados el **cursor Arriba**, **cursor Abajo** y **Enter**. Si lo has hecho correctamente, en la parte inferior izquierda de la pantalla de selección de personajes aparecerá el mensaje "Expert".
4. Cámaras extra
Mientras juegas, puedes dejar pulsadas las teclas **Mayúsculas** (izquierda) y **Alt** (izquierda) y pulsar **F5** para tener una cámara de visión estándar, **F6** para tener una cámara estática, **F7** para acceder a la vista interior y **F8** para que aparezca un velocímetro.
5. Palanquín
Debes completar los 16 juegos de la opción Crazy Box para acceder al palanquín. Si quieres conducirlo una vez los hayas obtenido, sólo tienes que pulsar **cursor Arriba** en la pantalla de selección de personajes.



CAPITALISM II

Millones de dólares extra
Durante la partida, pulsa la tecla **Mayúsculas** y, sin soltar, teclea **6789** para que se active el modo de trucos. Ahora, cada vez que pulses las teclas **Alt** y **C** obtendrás 10 millones de dólares extra (las partidas en las que emplees trucos no tienen validez para la tabla de récords).

SUSCRÍBETE



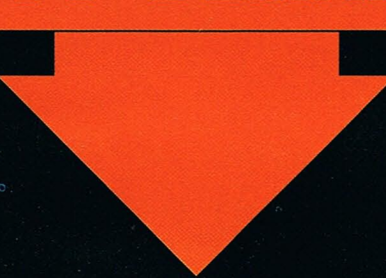
GAME LIVE PARA TODOS

POR UNA REBAJA DIGNA

NI UN DÍA MÁS SIN GAME LIVE

POR UN GAME LIVE MÁS BARATO EN CASA

TUS DEMANDAS TIENEN RESPUESTA



¿Aún no te has suscrito a Game Live?
Hazte un regalo como Dios manda y consigue
12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10.
Oportunidades como ésta no se presentan
todos los días. ¿Qué tal si la aprovechas?

BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ por 49,50 € (oferta válida únicamente en España).

FORMA DE PAGO

- ☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
- ☐ **TARJETA VISA Nº** ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ **(VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta** ☐☐☐☐
- ☐ **TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L.** **GIRO POSTAL** ☐

Nombre y Apellidos...Telf...................
Dirección..
Población.......................................C.P.........................Provincia...........................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros países, cosultar por teléfono con Llüis Ibáñez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoibérica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

SACRILEGIO CONTROLADO

Warhammer Online en fase de desarrollo

Climax se está encargando de convertir *Warhammer* en un juego de rol on line persistente. Sí, has leído bien: rol, no estrategia. La razón de este cambio es que los desarrolladores pretenden fomentar la colaboración entre jugadores y aprovechar la creciente popularidad del rol persistente. En cualquier caso, habrá que esperar hasta 2004 para poder disfrutar de *Warhammer Online*. Los jugadores sólo podrán elegir personajes del bando imperial y se enfrentarán a orcos, forajidos o adoradores del caos controlados por la IA. Algunas clases de personajes también tendrán la posibilidad de enfrentarse contra otros jugadores. Otra característica interesante es que Climax piensa incluir la opción de que los personajes mueran de forma definitiva o "persistente", algo nada popular en este tipo de juegos.



Mucho tendrán que evolucionar estos gráficos para ser competitivos dentro de dos años.

EL ÚLTIMO SUSPIRO, ¿O NO?

Una nueva expansión de Ultima Online

Origin Systems ha anunciado el lanzamiento para 2003 de *Ultima Online: Age of Shadows*. Esta nueva expansión del popular juego de rol masivo on line va dirigida a introducir mejoras en los habitáculos de los personajes. Gracias a una nueva herramienta de desarrollo, se podrán añadir nuevas texturas y objetos, con lo que cada personaje o cofradía podrá personalizar sus propiedades para contribuir así a la creación de una Britannia más viva que nunca. Las novedades no acaban aquí, ya que habrá dos nuevas clases, el Paladín y el Nigromante, además de un nuevo reino a explorar repleto de no muertos.



Combate entre las dos nuevas clases de personajes.

CLANES DE LA RED

ALIANZA JRF



La Alianza JRF está compuesta, por el momento, por siete intrépidos jugadores. Su juego es *Star Wars: Galactic Battlegrounds*, por el que han apostado dada su larga experiencia con *Age of Empires II*. Si quieres unirte a ellos, debes aceptar jugar exclusivamente con la Alianza Rebelde. Aunque todavía no disponen de página web, puedes contactar con ellos entrando en su canal de IRC: #Alianza_JRF.

No tiene

[MG]



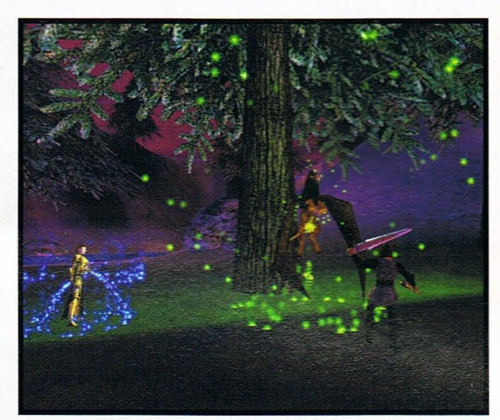
Atención al nombre del clan porque se las trae. MG son las siglas de Matagabachos, nombre inspirado tras los continuos roces que tenían los jugadores de *Medal of Honor* españoles con los jugadores franceses que visitaban el portal www.hastajuego.com. Este clan, que pertenece a la L.E.C (Liga Española de Clanes), está formado por doce soldados.

http://www.geocities.com/clanmatagabachos

EVERQUESTMANÍA

No sólo de rol vivirá la tribu EverQuest

EverQuest crece de nuevo con la aparición de una zona nueva, el bosque de Jaggedpine. Será un área para jugadores veteranos y se podrá acceder a ella viajando al noroeste de las tierras de Antonica. A esta nueva incorporación, que será gratuita, hay que añadirle también un nuevo bazar situado en la luna de Luclin, además de la opción de personalizar la interfaz del juego. Por otro lado, Sony Online Entertainment ha anunciado que está en contacto con compañías como Snowblind Studios y Rapid Eye Entertainment para trabajar en nuevos juegos relacionados con *EverQuest*, incluido uno de estrategia en tiempo real.



Con nivel 30 aproximadamente, podrás aventurarte en este bosque.

COMPLEJO DE ASTRONAUTA

Abierta la inscripción para la beta de Hostile Space

Ya es posible rellenar el formulario para participar en la fase de testeo de *Hostile Space* (www.interadventure.com). Aunque sus gráficos están algo más que desfasados, el verdadero atractivo de este juego está en su jugabilidad.

La oferta de *Hostile Space* es la de la mayoría de juegos de rol on line masivos de gran presupuesto. Como capitán de una nave estelar deberás enfrentarte a una serie de misiones y unirte a otros jugadores a medida que vayas ganando niveles y los retos vayan complicándose.

Dispondrás de armamento tecnológico y de una serie de poderes psíquicos que te permitirán realizar maniobras como la de teletransportarse. Está prevista la opción de que aquellos que quieran montar su propio servidor puedan hacerlo solicitando la pertinente licencia.

La belleza de *Hostile Space* está en su interior.



EDT



Un clan especializado en la modalidad de captura de la bandera de *Unreal Tournament*. El grupo tiene cuatro meses de vida y está formado por seis jugadores de alto nivel. Buscan nuevos fichajes, pero piden que éstos superen una prueba de acceso consistente en jugar algunas partidas con los miembros del clan. En breve tienen pensado dar el salto a *UT2003*.

http://www.iespana.es/edt-clan

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Septiembre en Hastajuego

Por Hastaj_delux

Tras las merecidas vacaciones de verano, volvemos en Hastajuego más cargados de novedades que nunca. Si en el pasado mes de agosto tuviste la oportunidad de conocer totalmente gratis y durante una semana el increíble y fantástico mundo tras los tableros de *DuelField Expert*, en septiembre podrás demostrar si has sido un buen discípulo.

¿Cómo? Enfrentándote a los mejores jugadores de *DuelField Expert* de nuestro país en el primer torneo que organizamos. Se trata de un torneo cerrado para 500 jugadores que recibirán gratis una clave de *DuelField Expert* que les dará acceso al servidor de competición. Con la clasificación a cero y una semana de duros e intensos combates por delante, los jugadores empezarán a disputar duelos para conseguir puntos de control y de experiencia que les permitan hacer sus criaturas cada vez más peligrosas, rápidas e incluso totalmente mortales.

No hay límite de partidas, sólo una semana para llegar a ser el mejor y poder llevarse una montaña de premios: abonos a *DuelField Expert*, accesos VIP para los mejores servidores de *Counter Strike*, *Team Fortess Classic*, *Day of Defeat*, etc. Todo un lujo para hacerte la vuelta al cole o al trabajo un poco más llevadera.

Pero Hastajuego no es sólo para los amantes de la estrategia y de la competición. Este mes puedes seguir también disfrutando de toda la acción en nuestros servidores gratuitos de *Return to Castle Wolfenstein*, *Day of Defeat*, *Counter Strike*, *Team Fortress Classic*...

Y no sólo va a seguir siendo fácil encontrar rivales para *Age of Empires 2*, *Tzar*, *Virtua Tennis*, *Battle Realms* e infinidad más, sino que pronto vas a poder enfrentarte en intensas partidas de los nuevos títulos que se incorporarán a los servidores de Hastajuego, titulazos como *Dungeon Siege* que desembarcarán para ti muy pronto.

Septiembre, ¡un mes que no te puedes perder!

GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Wizards of the Coast • **EDITOR:** Wizards of the Coast



MAGIC
The Gathering Online



Game Live te regala ***Magic: The Gathering Online*** en el CD de demos del mes de septiembre. *Game Live* también declina **toda responsabilidad en el uso** desmesurado y **adictivo que puedas hacer** de este juego. Luego no vayas por ahí diciendo que no te avisamos.

Por O. Garcia

Magic: The Gathering fue en 1993 el huevo primigenio que engendró un sinfín de monstruos. Y no sólo monstruos imaginarios, ya que gracias al inconcebible éxito de este juego de cartas coleccionables, Wizards of the Coast pasó de ser un grupito de amigos con buenas ideas a un floreciente negocio con ramificaciones impensables. Y al mismo tiempo, la moda *Magic* daría lugar a incontables juegos que han intentado seguir su triunfante estela, todos con menor fortuna: *El Señor de los Anillos*, *Star Wars*, *Star Trek* y el inefable *Pokémon*. Lo cierto es que el invento del señor Richard Garfield se las trae: se trata de uno de los juegos más brillantes jamás diseñados.

Magos en liza

La historia es la siguiente: los jugadores representan a magos trasladados a un plano etéreo. En él, combaten para reducir la energía mágica del contrincante a cero de forma que sea expulsado de ese plano. Cada mago tiene a su disposición un conjunto de hechizos: invocación de criaturas, sortilegios de daño directo, protecciones... Además, existen cinco colores de magia que giran alrededor de las consabidas asociaciones (Verde=Naturaleza, Blanco=Vida, Rojo=Fuego, Azul=Aire y Negro=Muerte). Todos estos sortilegios están representados por miles de cartas que los aspirantes a magos supremos deben combinar en una baraja de 60 (como mínimo). Luego, cada uno coge siete cartas... y empieza el espectáculo.

Por turnos, cada jugador coge una carta, descubre una tierra (la fuente básica para proporcionar maná con el que realizar los sortilegios) y aprovecha este maná para ejecutar los hechizos que tiene en su mano. Sin embargo, lo que en principio puede parecer un entretenido juego sin demasiado

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 333; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Internet: 8

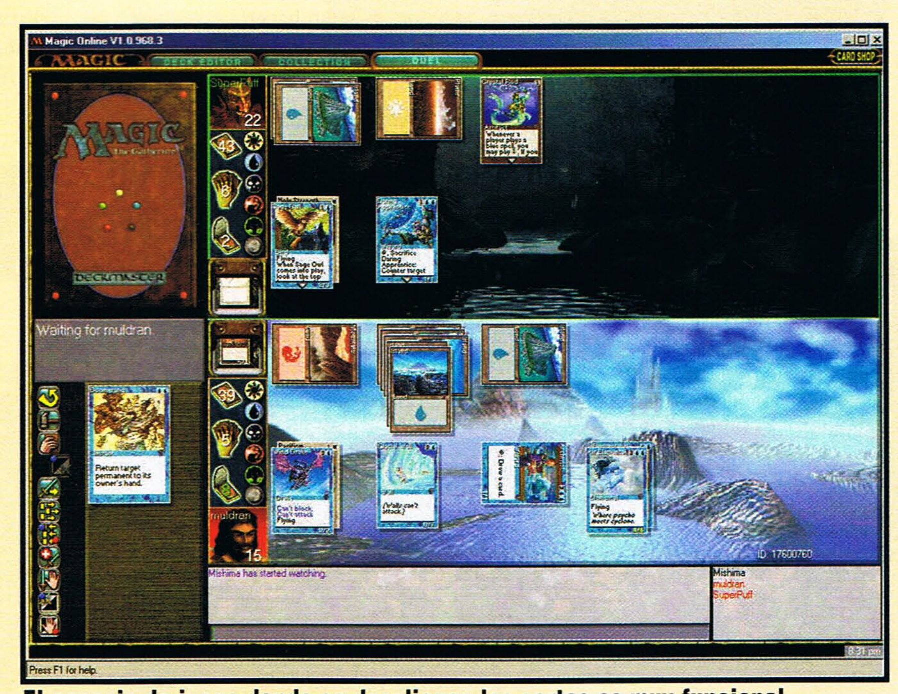
Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: ✗

Precio inscripción 9,99 dólares

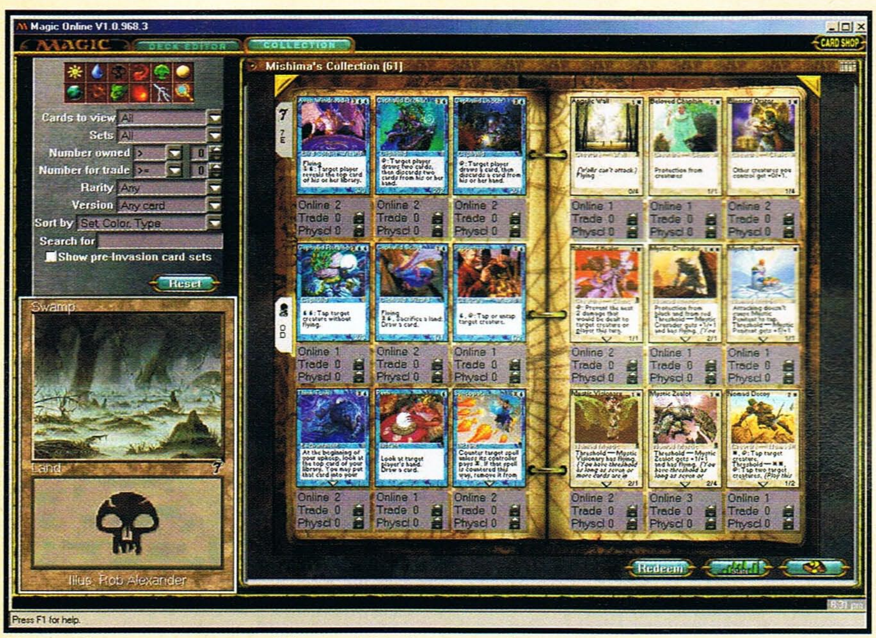
VEREDICTO

Lo bueno sale caro. Si crees tener suficiente fuerza de voluntad como para no rendirte a esta adicción e invertir los ahorros de una vida en ir renovando tu baraja sin descanso, atrévete con él. Y si ya habías probado *Magic* en su versión física, esto es todo lo que podías esperar. Y más.

9



El espacio de juego donde se despliegan las cartas es muy funcional.



Como tiene que ser: un álbum virtual para un juego virtual.



Igual que en unos campamentos, reunidos alrededor de las mesas y lanzando hechizos a diestro y siniestro.

intríngulis, en realidad es un brillante canto al ingenio y la diversión. Por de pronto, la clave de la victoria se encuentra no tanto en la partida propiamente dicha, sino en la elaboración previa de la baraja. Y claro, teniendo en cuenta que existen miles de cartas a tu disposición (previo desembolso o mercadeo, claro está), la elaboración de la baraja "ideal" se convierte en un arduo y adictivo ejercicio de combinatoria.

Por otro lado, no existe la baraja "ideal" y las estrategias a elegir para derrotar al contrario son prácticamente incontables. Si te gusta mantener al enemigo a raya, puedes optar por una baraja que aproveche los colores blanco y azul; o si prefieres abrumarle sin sutilezas, tal vez prefieras una roja-verde o una negra que se dedique a aprovechar las cartas descartadas para mortificarle... En fin, cada día surgen nuevas barajas con nuevas estrategias que, a su debido tiempo, son contrarrestadas por nuevas barajas con nuevas estrategias.

Magic: The Gathering Online funciona igual que el juego físico y es igual de adictivo

Un ciclo sin fin

Se trata de un juego en movimiento continuo... y con beneficios continuos. Porque, si tenemos en cuenta que comprar cartas no es gratis y que cada X meses aparece una nueva expansión con varios sortilegios más, se crea un afán entre los coleccionistas y los jugadores que acaba abocando una cuantiosa suma a las arcas de Wizards. Por si fuera poco, se ha creado una estructura competitiva a nivel internacional. Los premios en metálico son tan considerables que han dado lugar a un nutrido grupo de adictos que pueden ganarse la vida jugando a su juego preferido. Para darle mayor veracidad al asunto, todos estos competidores tienen un ranking tomado directamente del sistema de clasificación ajedrecística (ELO). Y también hay torneos paralelos con modalidades no aptas para neófitos.

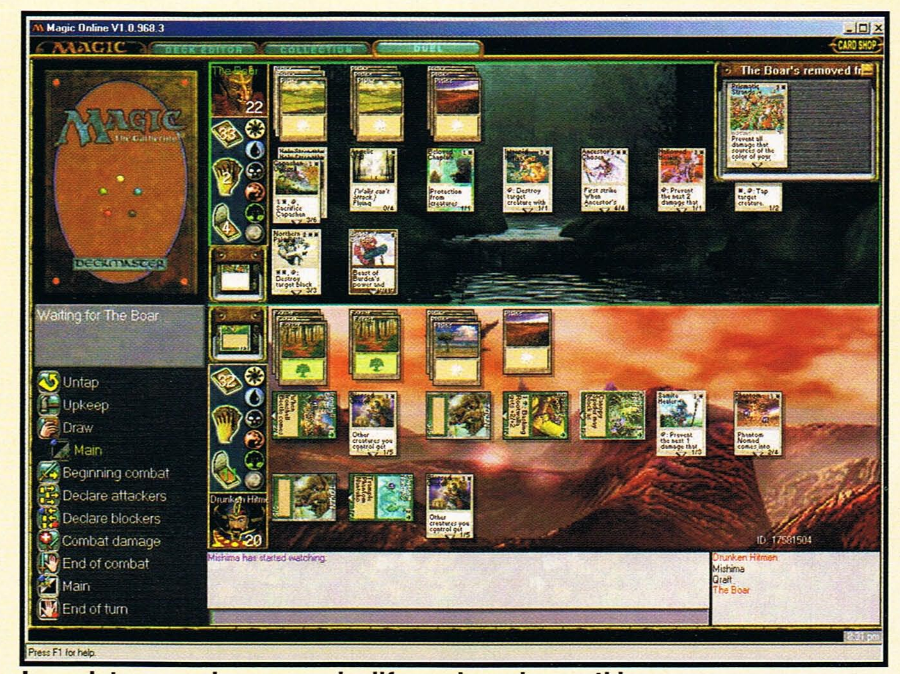
Ésta es la esencia del monstruo, un verdadero despilfarro de originalidad y marketing no apto para cuentas con números rojos. *Magic: The Gathering Online* funciona igual que el juego físico y es igual de adictivo. Dispone de un tutorial y un extenso sistema de ayudas para los novatos y cuenta con todos los torneos y competiciones del mundo físico —así como ligas y clanes— con sus correspondientes premios.

Además, existe un espacio para partidas ocasionales e incluso para partidas multijugador. También hay un apartado para el intercambio de cartas, otro para que confecciones tus barajas y otro para que mantengas al día tu colección on line. Otro gran acierto es que, a diferencia de muchos juegos on line, aquí no pagas una cuota mensual, sino que simplemente pagas por las cartas que adquieres.

Y todo ello, sin que tu conexión se resienta: un módem de 56k funciona a la perfección para los bajos requisitos gráficos del juego. Eso sí, debes ser mayor de edad para abocarte a este grandioso y adictivo universo lúdico. O esto, o que tus padres te presten la tarjeta de crédito sin preguntar.



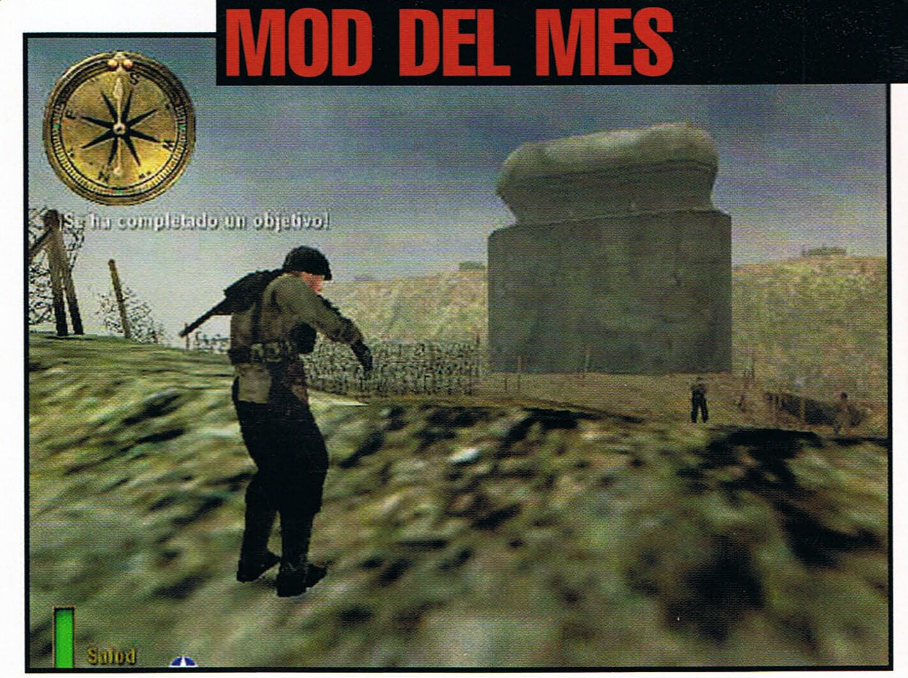
Siempre pueden encontrarse cientos de personas con las que echar una partida.



Las criaturas suelen marcar la diferencia en las partidas.

MOD DEL MES

A juzgar por el resultado de la encuesta del pasado número, ***Medal of Honor: Allied Assault*** tiene muchos fans. A estas alturas, **seguro que ya has desembarcado en casi todas sus playas**, pero **¿qué tal hacerlo** de nuevo **rodeado** de un grupo **de amigos**?



Llegar a este punto será más fácil con tus amigos que haciéndolo solo.



Aunque aparezca el Eje en la pantalla de selección, no podrás jugar con ellos.

LEGIONS OF NORMANDY

Por S. Sánchez



El gran atractivo de este mod es que te permite jugar la mítica misión del desembarco en la playa de Omaha (la mejor de *Medal of Honor*) en modo cooperativo, aunque sólo en el bando aliado. La misión del desembarco está dividida en dos fases, la del asalto a la playa y la entrada al bunker, por lo que el mod tiene dos accesos directos una vez instalado.

La buena noticia es que no hace falta tener la última versión de *MoH* para hacer funcionar este mod. Basta con extraer el contenido del archivo que contiene el mod y volcarlo en la carpeta en que tengas instalado *MoH*. Si lo haces así, verás como en la carpeta del juego aparece una subcarpeta llamada CO-OP LOADERS en la que se encuentran los dos accesos directos. Para que estos accesos funcionen correctamente, es necesario que correspondan a la ruta de acceso que tengas para tu juego. Para ello hay que hacer clic con el botón derecho sobre el primero de los iconos y seleccionar la opción “Propiedades”.

Los dos campos que hay que tener en cuenta son el de “Destino” e “Iniciar en”. Por defecto, aparecerán las siguientes rutas respectivamente:

C:\Program Files\EA GAMES\MOHAA\MOHAA.exe +set developer “1” +set ui_console 1 +set g_gametype 2 +map m3l1a_coop +set sv_maxclients 6 +set sv_gamespy 1

C:\Program Files\EA GAMES\MOHAA\MOHAA.exe

En nuestro caso, como el juego está instalado en el interior del directorio Juegos, la ruta ha quedado de la siguiente manera:

C:\Juegos\MOHAA\MOHAA.exe +set developer “1” +set ui_console 1 +set g_gametype 2 +map m3l1a_coop +set sv_maxclients 6 +set sv_gamespy 1

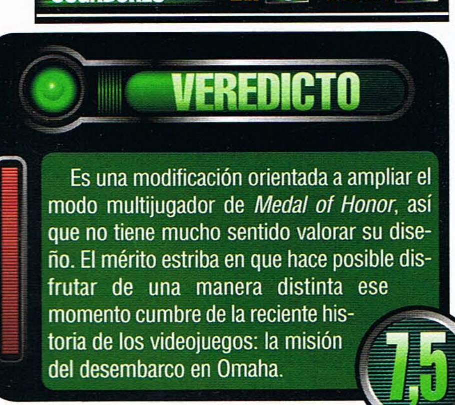
C:\Juegos\MOHAA

Hay que hacer la misma operación con el segundo acceso directo. Si lo has hecho correctamente, con tan sólo ejecutar los accesos se cargará la partida y podrás elegir el tipo de soldado que quieres ser o hacer de servidor exclusivo. Para unirte a una partida creada, debes escribir en la consola de comandos “Connect” y la IP del servidor. Por ejemplo, “Connect 24.32.165.162”.

Por último, mencionar que al entrar en una partida hay que alejarse lo antes posible del punto de salida. Si no lo haces así, morirás en cuanto entre un nuevo jugador, ya que intenta ocupar el mismo sitio que tú y se produce el llamado efecto Telefrag.



FICHA TÉCNICA	
GÉNERO	Acción
WEB	http://www.mohcenter.com
JUGADORES	LAN 6 Internet 6



VEREDICTO

Es una modificación orientada a ampliar el modo multijugador de *Medal of Honor*, así que no tiene mucho sentido valorar su diseño. El mérito estriba en que hace posible disfrutar de una manera distinta ese momento cumbre de la reciente historia de los videojuegos: la misión del desembarco en Omaha.

7,5



C·A·M·P·E·O·N·A·T·O





Primer Premio:
VOLANTE CON MARCHAS FORCE RS RACING
+ GPL SHIFTER

Segundo Premio:
TARJETA DE SONIDO SOUND BLASTER LIVE
+ CONJUNTO DE 5 ALTAVOCES



Tercer Premio:
SET DE DOS PISTOLAS ACT-LAB GS DUAL PC

¡Y LOS 20 PRIMEROS CLASIFICADOS OBTENDRÁN UN SET DE TRES FIGURAS DE WARCRAFT 3!

CONSULTA LAS BASES EN www.confederacion.com/warcraft3

ALCALÁ DE HENARES
C/ Mayor, 58
Tel.: 918 802 692
rea51@confederacion.com

ALCOBENDAS
C/ Ramón Fernández Guisasola, 26
Tel.: 916 520 387
pegaso@confederacion.com

BARCELONA
C/ Diputació, 206
Tel.: 933 232 235
odyssey@confederacion.com

BARCELONA
CC. Glories
Avda. Diagonal, 280
Tel.: 934 860 064
ueshiba_army@confederacion.com

BENIDORM
C/ Tomás Ortuño, 80
Tel.: 966 806 982
templarios@confederacion.com

BURGOS
C/ Avellanos, 4
Tel.: 947 271 166
atlantis@confederacion.com

CASTELLÓN
Av. Rey Don Jaime, 43
Tel.: 964 340 053
solaris@confederacion.com

ELCHE (Alicante)
C/ Alfonso XII, 20. Local B.
Tel.: 965 459 395
phobos@confederacion.com

FUENGIROLA (Málaga)
Ed. Windsor Park
Av. Jesús Santos Rein, 19
Tel.: 952 666 663
morycall@confederacion.com

GIRONA
C/ Emili Grahit, 63-67
Tel.: 972 224 729
rocket_factory@confederacion.com

GRANADA
C/ Luis Braille, 8
Tel.: 958 258 820
nova@confederacion.com

IRÚN
C/ Luis Mariano, 7
Tel.: 943 635 293
warriors@confederacion.com

LEGANÉS
C/ Mesones, 7
Tel.: 916 898 842
nigromantes@confederacion.com

LOGROÑO
Avda. Doctor Múgica, 6
Tel.: 941 287 089
vastagos@confederacion.com

MADRID-Callao
C/ Preciados, 34
Tel.: 915 238 011
recios@confederacion.com

MADRID-Moncloa
C/ Meléndez Valdés, 54
Tel.: 915 500 250
deimos@confederacion.com

MÁLAGA
Pº de los Tilos, 30
Tel.: 952 362 856
ptors@confederacion.com

MÓSTOLES
Avda. Portugal, 8
Tel.: 916 171 115
rebel_moon@confederacion.com

MOTRIL
C.C. RADIO VISIÓN
C/ Nueva, 44
Tel.: 958 600 434 ext. 208
radi@confederacion.com

PAMPLONA
C/ Iturrama, 28 (trasera)
Tel.: 948 198 031
hackers@confederacion.com

PAMPLONA (Barañain)
Av. de Pamplona, 33
Tel.: 948 074 447
dock_bay@confederacion.com

SAN SEBASTIÁN
Avda. Isabel II, 23
Tel.: 943 445 660
shogun@confederacion.com

STA. CRUZ DE TENERIFE
Av. Bélgica, 1 (Ed. Chapatal)
Tel.: 922 222 404
nivel21@confederacion.com

VALENCIA
C/ Ribera, 8
Tel.: 963 940 311
falcons@confederacion.com



NUEVAS FRANQUICIAS: 917 791 304 y expansion@confederacion.com

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE: 902 15 23 18 y atencion_cliente@confederacion.com



HASTA 200 GB

Los discos duros no dejan de crecer

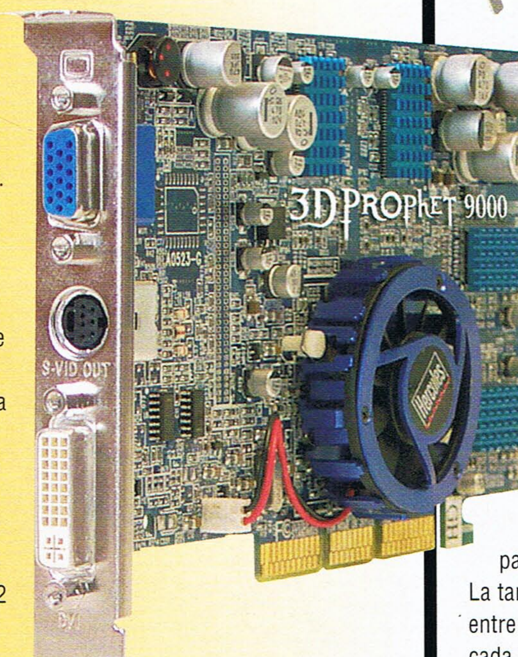


Western Digital sigue opinando que el tamaño sí importa. Y mucho. Por ello, están a punto de lanzar su disco duro de 200 GB a 7.200 rpm. El nuevo artilugio viene a engrosar la línea Caviar del fabricante. El truco consiste en que este disco duro, apodado Drivezilla, puede almacenar 66,7 GB de datos en cada uno de sus tres platos.
Mientras que sus competidores no se atreven a ofrecer discos de más de 160 GB ni a más velocidad de los 5.400 rpm, Western toma ventaja con el disco duro IDE más rápido y de más capacidad del mercado. Eso sí, tanto tamaño y semejante velocidad harán que el disco duro necesite una tarjeta que acompañará el disco en su versión comercial. Los fabricantes no ven en ello ningún inconveniente, ya que antes o después, deberás incorporar esta tarjeta si quieres disponer de una gran capacidad de almacenamiento. De hecho, prevén que en cada plato se podrán concentrar densidades de hasta 100 GB a finales del año que viene.

NUEVAS 3D PROPHET

Hercules adopta los nuevos chips de ATI

El fabricante ha anunciado que a lo largo de este mes estarán disponibles las dos nuevas tarjetas 3D Prophet 9000 y 9700. La característica principal de éstas reside en su potencial para explotar al máximo las directrices del nuevo DirectX9.
Ambas están basadas en cuatro *pipelines* de texturizado que le permiten manejar un número de polígonos muy superior al de la anterior tarjeta de la gama, la 8500. La 3D Prophet 9700 utilizará un motor de renderizado de ocho *pipelines* capaces de generar hasta 16 mapas de texturas. A ello hay que añadir 128 MB de memoria DDR RAM a 256 bits. Además, la tarjeta también estará equipada con opciones para distintos tipos de pantalla así como la decodificación de Mpeg2 para DVD.



NO MÁS SALTOS

Decodificar Mpeg-4 es ahora más fácil

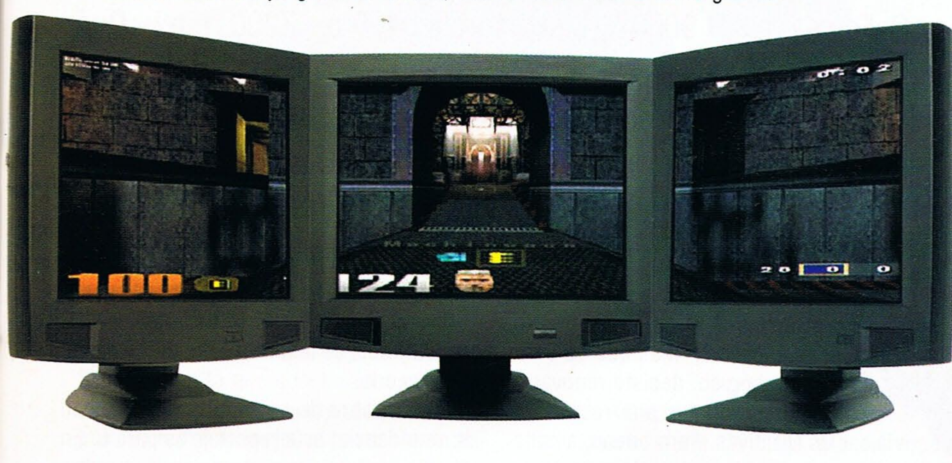
Sigma Designs acaba de lanzar al mercado la primera tarjeta decodificadora Mpeg-4, la REALmagic Xcard. Con ella, los aficionados a reproducir DVD en el PC podrán disfrutar de una mayor calidad de las películas, principalmente aquellas en las que abunda la acción, incluso con ordenadores poco potentes. La tarjeta también soporta otros estándares de compresión de video, así como de salida multicanal de audio. El conjunto incorpora un mando a distancia para que sea posible manejar el ordenador desde el sofá.
El dispositivo permite distintos modos de visualización para adaptarlo al formato de tu televisor, así que, si dispones de un televisor panorámico, podrás disfrutar de películas en ese formato. La tarjeta también permite cambiar los estándares de imagen entre el PAL y el NTSC. En fin, una buena opción para hacer cada vez más compatible tu PC con nuevas formas de ocio.

MULTIPLÍCATE POR TRES

Hacia unos juegos más panorámicos

A la veintena de juegos que soportarán el Surround Gaming de las tarjetas Matrox Parhelia, consistente en ver los juegos en tres monitores distintos para aumentar el campo de visión, se le han añadido diez títulos nuevos que soportarán esta original característica. Entre los nuevos títulos, encontramos el esperado *Unreal Tournament 2003* de Epic Games y *el Star Wars Galaxies: An Empire Divided* de Lucas Arts Entertainment.

Parece ser que la nueva tecnología está encontrando apoyo entre los desarrolladores de juegos. Puede que en el futuro, con unos monitores TFT mejores y más económicos, los juegos nos rodeen, tanto a nivel sonoro como gráfico.



AOPEN AX4B-533

Vuelven las válvulas de vacío

Las viejas válvulas de vacío inventadas por Thomas Alva Edison estarán presentes en esta nueva placa de Aopen. Pero no se trata de una involución. Los amantes del sonido puro saben que los mejores equipos aún utilizan estos componentes, ya que generan sonidos más nítidos que los semiconductores modernos. Así pues, esta placa se dirige especialmente a aquellos que requieran de una calidad de sonido extrema en su ordenador (músicos, estudios de grabación, etc.).

Para conseguir un sonido más puro, los ingenieros de Aopen han incluido lo que ellos llaman FIW (Frecuency Isolation Wall) en dispositivos de la placa susceptibles de generar interferencias que pudieran alterar la calidad del sonido. De este modo, se consigue que el sonido amplificado por las válvulas elimine casi por completo la distorsión.



BAZAR DIGITAL

CREATIVE INSPIRE 2.1 2400

Si buscas unos altavoces de escritorio robustos, ten presente este conjunto. El subwoofer está construido en madera y genera una potencia de 12 vatios RMS. La potencia total del sistema es de 21 vatios y reproduce frecuencias comprendidas entre los 42 Hz y los 20 KHz. No sólo está pensado para el PC, sino que este dispositivo puede resultar muy útil en reproductores de CD o MP3 portátiles.

Precio: 49,90 €

TRUST PORTABLE HEADSET 150

Si eres un nómada contumaz, estos auriculares portátiles te irán de perilla. Incorporan un micrófono ajustable además de un control de volumen en el mismo cable. Como periférico ligero, cómodo y manejable, el Headset 150 no tiene precio, ya que además dispone de un estuche protector para ahorrarle los golpes típicos en los viajes.

Precio: 14,63 €

LOGITECH CORDLESS TRACKMAN OPTICAL

Logitech lanza un nuevo ratón fijo (trackball) que aúna la precisa tecnología Marble y una radiofrecuencia de 27 MHz para evitar los molestos cables por el escritorio. Además de los botones habituales y de la rueda de navegación, el artilugio incorpora dos botones que permiten el avance y el retroceso a través de las páginas web. El dispositivo puede conectarse tanto vía USB como PS/2.

Precio: 72,90 €

CREATIVE PC-CAM 750

Si buscas una cámara para ilustrar tu web o tener un recuerdo de los momentos cumbre de tu existencia, prueba con la que acaba de lanzar Creative. Este artilugio es capaz de capturar imágenes con una resolución de hasta 1.600 x 1.200 píxeles y almacenarlos en su memoria interna. También puede grabar 60 minutos de voz o 75 segundos de vídeo a una resolución de 352 x 288.

Precio: 179,00 €

PLAN RENOVE:
Qué necesitas y cuánto va a costarte

¿GeForce 4 o ATI 9000? ¿Disco duro a 5400 o a 7200 rpm? **¿Qué necesito para que mi PC vaya como un tiro** y que ningún juego de nueva generación se le resista? **La respuesta a** estas preguntas no **está** en el viento, sino **en tu bolsillo**. Infórmate, **sopesa diferentes opciones y luego decide** cuánto quieres gastarte.

Has vuelto de vacaciones y tienes la sensación de que al ordenador le cuesta arrancar más que de costumbre. Lógico: debiste renovarlo antes de invertir tus ahorros en un viaje a las Maldivas. Pero bueno, a nada que te quede un poco de calderilla, léete con atención esta guía y verás como siempre hay algo que se puede hacer.

Ahora, si te has quedado sin vacaciones o has preferido pasarlas en casa, es muy probable que sí tengas dinero que invertir. Pues nada, corre a gastarlo. Pero antes, dedica algo de tiempo a reflexionar sobre cuáles son tus verdaderas necesidades y cuál es la forma más razonable de satisfacerlas.

Seas pobre de solemnidad o nades en la abundancia, este reportaje es para ti. En él, proponemos tres modelos de equipo para tres perfiles de usuario distinto. Hemos optado por dividir el gremio de los ludópatas compulsivos en tres categorías: los que prefieren ahorrar para invertir en Bolsa, los exigentes y aquellos a los que no importa dilapidar su capital en lo últi-

EL EQUIPO IDEAL

mo, el no va más. Ten en cuenta que los precios que hemos incluido son más bien orientativos. Se basan en lo que cuestan por separado los distintos componentes, pero conseguirás un precio mejor si buscas un equipo ya ensamblado que responda a esas características. De todas formas, esos precios te servirán si lo que quieres es renovar sólo elementos aislados de tu PC.

Conéctate y vencerás

Como podrás comprobar, hemos dejado de lado las conexiones a Internet, espinoso tema que da para otro reportaje. Como orientación general, te recordaremos lo obvio: apostar por un módem a 56 K no tiene sentido a menos que te conectes a Internet muy de vez en cuando. Tampoco te vamos a aconsejar un módem ADSL, ya que seguro que encuentras alguna oferta de tarifa especial que incluya esta tecnología prácticamente gratis o a un precio razonable.

Algunos lectores nos han preguntado cuál es la conexión ADSL que mejor funciona. La cosa es complicada ya que los problemas de colapso se deben más a cuestiones de capacidad de la infraestructura que al hecho de que una sea mejor que otra. Por ello, te aconsejamos que siempre te dejes guiar por criterios económicos y apuestes por la mejor oferta.

En fin, que te dejamos con este puñado de consejos prácticos sobre la mejor manera de actualizar su equipo lúdico en función de tu presupuesto. Si optas por la línea dura (y cara), podrás disfrutar de un ordenador de ensueño. Pero recuerda que a veces es mejor ser prudente y conformarte con un equipo un poco peor pero más adaptado a tu bolsillo y tus necesidades reales. La decisión es tuya.





BUENO, BONITO, BARATO

Cómo salir del paso sin quedarte tieso

Lo sabemos: te has pasado el verano de concierto en concierto. O has perdido tu ordenador al regresar de alguna Campus Party que tenía más de "party" que de "campus". Bueno, no desesperes. Con los cuatro cuartos de la hucha que acabas de romper aún se puede hacer alguna cosa.

1. PROCESADOR

Si de lo que se trata es de ahorrar dinero, nada como fijarse en los procesadores de AMD. Date prisa, porque la excelente relación calidad precio de este producto está a punto de pasar a la historia: los últimos procesadores de la serie Athlon se acercan, en cuanto a precio, a los últimos de Intel.

Pero aún queda un margen para comprar barato. Además, la adopción de la tecnología de 0,13 micras, que AMD ha prometido extender a todos los chips Athlon XP, hará que estos procesadores sean razonablemente veloces. Hoy por hoy, los chips anteriores al XP+2000 resultan una opción muy económica y son más que suficientes para ejecutar cualquier juego actual.

2. PLACA BASE Y MEMORIA

La KT3 Ultra de MicroStar (MSI) es una buena opción. Utiliza un chipset VIA KT333 que le permite alcanzar los 266 MHz. Además, como la mayoría de placas actuales, dispone de ocho puertos USB, cuatro 1.1 y otros cuatro 2.0. Con estas ocho entradas, tendrías que tener más que suficientes para todos los periféricos que quieras instalar. El puerto AGP es 4x, algo que ocurre en la mayoría de placas. De hecho, el 8x prácticamente acaba de nacer y sólo las tarjetas de última generación, las concebidas teniendo en mente DirectX9, van a sacar rendimiento a esta velocidad.

La placa dispone de cinco ranuras PCI. Puede que te parezcan pocas, pero debes tener en cuenta que no te hará falta ocupar una con la tarjeta de audio, ya que esta placa base la lleva incorporada. La placa está preparada para soportar 3 DIMM de memoria DDR. Teniendo en cuenta la poca diferencia de precio entre la SDRAM y la DDR, apostamos por esta segunda a 266 MHz. El poquísimo dinero de más que vas a gastarte te permitirá tener una placa que saque partido al FSB a 266 MHz, con el consiguiente beneficio de velocidad.

3. DISCO DURO

Buscamos velocidades razonables al menor precio posible, así que hemos optado por un disco duro a 7200 rpm de 40 GB. Esta capacidad debería ser suficiente para el sistema operativo, las funciones de Office y los juegos.

¿Buscas velocidad? Este disco duro de Western Digital es rápido y fiable.

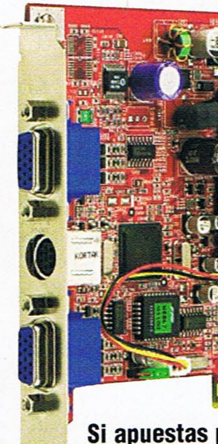
En caso de que no compres una unidad que te permita hacer copias de seguridad, como una grabadora de CD, es aconsejable partir el disco duro y dejar un par de GB para guardar copias de seguridad. Con ello, evitarás la pérdida de archivos si tienes que formatear la partición que contiene el sistema operativo, aunque no te salvará de la quema si el problema es mecánico.

4. TARJETA GRÁFICA

Para poner en marcha los polígonos a un precio razonable, con estabilidad y unos

CON UN PEQUEÑO ESFUERZO...

Vale, habíamos quedado en que íbamos a recomendarte el más barato de los equipos posibles, pero por un poco más de dinero, puedes pasar de un sonido 2.1 a un 5.1.
Tu opción de lujo a precio de risa pasa por el Trust 514DX 5.1 Sound Expert Optical (68,18 €) y los altavoces 3000P 5.1 SoundWave (107,17 €). La relación calidad precio es inmejorable. Si prefieres algo más caro y de mayor calidad, Creative dispone del SoundBlaster Audigy Surround 5.1. Este equipo incorpora altavoces y tarjeta para obtener una decodificación 5.1. Dispone de un práctico mando de sobremesa para ajustar el volumen así como el balance entre los altavoces frontales y traseros. Cuesta 159,19 €.



Si apuestas por las 17", opta por la MX 460 para obtener mejores rendimientos.



Una buena combinación para sonidos sin muchos satélites alrededor.

Este conjunto de Trust es atractivo y cómodo.

buenos frames por segundo, una de las mejores opciones es apostar por las nuevas GeForce 4 MX 440-T. En este caso, hemos optado por la de MSI (MicroStar), ya que obtiene unos buenos resultados en los bancos de prueba, es estable y se vende a uno de los precios más bajos del mercado.

5. LECTOR DE CD-ROM

El lector de CD-ROM de Mitsumi es también de los más veloces y económicos del mercado. Lo cierto es que los precios de estos dispositivos son cada vez más asequibles como para regatear velocidad. El tiempo de acceso a la unidad es de 95 ms, soporta Ultra DMA y permite la transferencia de la información en paquetes.

6. EQUIPO DE SONIDO

Una opción económica y de calidad es el Inspire 2.1 2400, conjunto que incluye dos satélites y un subwoofer de muy buenas prestaciones. Si optas por una línea de ahorro a toda costa, otra opción es comprarte el Trust MV5000 Silverline Desk Set. Se trata del mismo conjunto de teclado y ratón que proponemos, pero en esta versión incorpora los dos altavoces por sólo 68,18 €.

7. MONITOR

Una apuesta segura: cómprate el CRT de 15" de Mitsubishi, que está muy bien pero no te permitirá superar los 1.024 x 768 píxeles de resolución. Si estás dispuesto a estirarte un poco más (no mucho), hazte con uno de 17", que tampoco es que sea prohibitivo. Si no puedes resistir la tentación de comprarte este último, ten en cuenta que le sacarás pleno rendimiento con una tarjeta algo más cara que la que antes proponíamos, por ejemplo, la GeForce 4 MX 460 de MicroStar. Esto le dará algo más de margen para que los polígonos anden ligeritos, aunque a cambio de unos cuantos euros adicionales.

8. TECLADO Y RATÓN

El Trust MV4000 Silverline Desk Set ofrece un teclado multimedia con 13 teclas adicionales programables y un diseño muy ergonómico. Incorpora un ratón óptico (520 dpi) e inalámbrico con dos ruedas de desplazamiento y tres botones. Este conjunto también incluye una caja de conexiones multimedia que te permite conectar auriculares, micrófonos, altavoces y regular el volumen. Gracias a ella no tendrás que acceder a la parte trasera del ordenador para conectar y desconectar los periféricos.

¿No has resistido la tentación de los 5.1?

LO QUE NECESITAS

PROCESADOR
AMD Athlon XP +1800
(Precio: 131,49 €)

PLACA BASE
MSI KT3 Ultra (Precio: 130 €)

MEMORIA
256 MB de memoria RAM DDR a 266 MHz (Precio: 42 €)

DISCO DURO
Western Digital WD400BB (Precio: 91 €)

TARJETA GRÁFICA
MSI GeForce 4 MX 440-T
(Precio: 129 €)

LECTOR DE CD-ROM
Mitsumi FX 54x (Precio: 30 €)

MONITOR
Mitsubishi Scan 52 de 15" (Precio: 140 €)

TECLADO/RATÓN
Trust MV4000 Silverline Desk Set
(Precio: 53,57 €)

ALTAVOCES
Creative Inspire 2.1 2400
(Precio: 49,9 €)

JOYSTICK
Saitek Cyborg 3D USB Gold (Precio: 41 €)

GAMEPAD
Project Design USB Shock Controller
(Precio: 24 €)

VOLANTE
Logitech Wingman Formula Force GP
(USB) (Precio: 80 €)

9. PERIFÉRICOS

Habíamos quedado en que eras pobre, ¿no? Pues entonces, no necesitas todos los periféricos disponibles. El Logitech Wingman Formula Force GP, el Saitek Cyborg 3D USB Gold y el USB Shock Controller son los que más destacan dentro de la gama de precio económico. En fin, que los milagros escasean, pero sí existen.



El mando de Saitek es muy polivalente.



GAMA MEDIA

Un equipo para nadar y guardar la ropa

También te has pasado el verano de juerga en juerga y has perdido el PC en el viaje de vuelta a casa. Pero, por suerte, te han subido el sueldo o repites curso y vas ahorrarte una pasta en libros. Pues nada, llegó la hora de hacerte con una buena máquina en la que los polígonos bailen la lambada.

1. PROCESADOR

Seguro que andas buscando una máquina potente capaz de correr como una bala a 1.600 x 1.200 píxeles, con un montón de polígonos y sin que los vértices parezcan una escuadra. Para empezar, te proponemos un procesador Intel Pentium 4 a 1,8 GHz. ¿Por qué éste y no otro? Bueno, porque fue el primero al que Intel añadió 512 KB de memoria caché, es decir de segundo nivel, el tipo de memoria que AMD llevaba tiempo empleando. De este modo, se aumentó el número de instrucciones SSE y mejoró el rendimiento del procesador. Además, si optamos por procesadores P4 de 2 GB o superiores, los precios se disparan de manera casi geométrica. Así que este procesador cumple con los dos requisitos básicos: te asegura una buena máquina y no te deja el bolsillo tiritando.

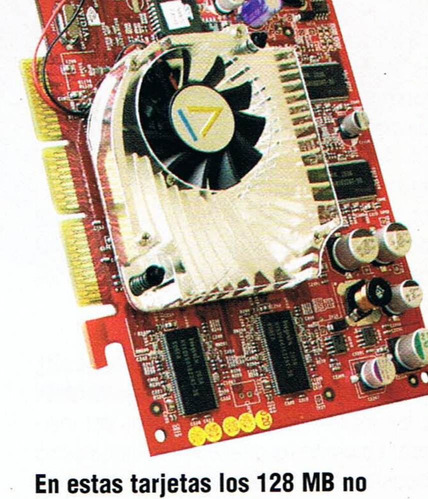
La placa de Aopen alcanza los 400 MHz en su bus frontal.

2. PLACA BASE Y MEMORIA

Apostamos por una que integra la opción de audio. La AOpen AX 45-V está basada en el chipset SIS 645 con un FSB de 266/400 MHz. Cuenta con seis ranuras PCI y soporte para seis puertos USB (dos 1.1 y cuatro 2.0). La placa es capaz de albergar hasta 2 GB de memoria DDR, aunque nosotros nos conformaremos con 512 MB de memoria DDR a 333 MHz.

3. DISCO DURO

El DiamondMax Plus 60 de Maxtor es un disco duro rápido y fiable. Es un dispositivo IDE Ultra ATA 100. Esto, junto a las 7. 200 rpm, garantiza un rápido acceso a la lectura y escritura de archivos. Con él, los tiempos de carga de los juegos y programas serán mucho menos tediosos.



En estas tarjetas los 128 MB no implican más potencia.

4. TARJETA GRÁFICA

El apartado gráfico lo hemos dejado en manos de la Creative 3D Blaster GeForce 4 Ti 4200. Con sus 64 MB de memoria DDR y las últimas tecnologías de nVidia y Creative, esta tarjeta arroja valores de más de 50 frames con la versión de prueba de *Max Payne* a una resolución de 1.600 x 1.200 píxeles y con una profundidad de 32 bits de color. Curiosamente, en muchos bancos de pruebas, esta tarjeta se ha mostrado superior a su hermana de 128 MB de memoria. Como nuestra intención es apostar por un monitor de 17'' capaz de alcanzar esa resolución, creemos firmemente en que ésta es una buena apuesta.

Además, es un mal momento para apostar por tarjetas más caras. La aparición de nuevos procesadores gráficos (como el Parhelia de Matrox), la versión 9 de DirectX y las AGP 8x hacen que el panorama de las tarjetas gráficas esté a punto

YA PUESTOS, ¿POR QUÉ NO?

Además de los consabidos joystick, gamepad y volante, hay muchos otros cachivaches a los que puede apetecerte hacer un hueco en tu escritorio. El SideWinder Strategic Commander, por ejemplo. Este periférico especialmente diseñado para los juegos de estrategia tiene una serie de botones que permiten almacenar atajos de teclado y macros con los que llevar a cabo operaciones complejas. Además, se encarga de los movimientos de cámara, tanto de desplazamiento como de rotación y zoom. Una pequeña joya si eres un estratega consumado. (Precio: 78,00 €)



Te asustará tanto la potencia como su precio.

La última tarjeta de Trust reúne dos cualidades: eficacia y buen precio.

de dar un vuelco considerable. No obstante, las previsiones auguran que los juegos empezarán a sacar el jugo a las GeForce 4 y Radeon 8500 a finales de este año, así que la vigencia de estas tarjetas está asegurada durante un buen periodo de tiempo.

5. REGRABADORA DE CD-ROM

La LTR-40125S de Liteon es una de las más rápidas y económicas del mercado. Trabaja a velocidades de 40x12x48 y cuenta con la tecnología Smart-Burn, que selecciona la velocidad de grabación automáticamente según el medio insertado. Ofrece 2 MB de memoria y protección para evitar fallos durante la grabación.

6. EQUIPO DE SONIDO

Además de verlo, tendrás que escucharlo, ¿no? Puedes optar por una placa base con audio integrado, pero te proponemos que te pases al 5.1 con la tarjeta 514 DX 5.1 Sound Expert Optical de Trust, un producto de excelente calidad. Es compatible con EAX y dispone de entradas y salidas ópticas.

Para disfrutar el sonido, nada como un potente conjunto: el Z-560 de Logitech. Su precio asusta un poco, así que también podemos recurrir a una alternativa tan digna como los Subsession Home Arena de Terratec, que analizamos a fondo en este mismo número. Son unos excelentes altavoces a un precio más que razonable. Además, incorporan un mando a distancia desde el que es posible ajustar todos los niveles de audio y, otra buena noticia, lleva el transformador de alimentación incorporado en el subwoofer, algo muy práctico.

7. MONITOR

El LG StudioWorks 795 FT Plus es un monitor de 17'' con un dot pitch de 0,24 mm y una resolución de hasta 1.600 x 1.200 a 75 MHz. Utiliza un OSD digital e incorpora una memoria para almacenar hasta 26 configuraciones de ajuste personalizadas además de las 12 que lleva por defecto de fábrica. La versión Plus de este monitor incorpora cinco puertos USB.

8. TECLADO Y RATÓN

El teclado de MicroSoft es multimedia. Dispone de 19 botones adicionales a los que podrás asignar todo tipo de funciones. Algo parecido podrás hacer con los cinco botones del ratón óptico que te proponemos para la ocasión.

Tanto el monitor como el teclado llevan incorporados puertos USB, cinco y dos respectivamente. Se trata de un detalle muy práctico a la hora de conectar periféricos como joysticks o gamepads, ya que después de usarlos se pueden guardar despejando el escritorio y sin tener que rebuscar las conexiones en la parte trasera del ordenador.





Si te pirran los aviones, este mando te hará sentir un piloto en potencia.

9. PERIFÉRICOS

Te recomendamos varios. El volante de Microsoft es uno de los más precisos del mercado, con force feedback incluido. El joystick que recomendamos está más bien pensado para los amantes de los simuladores de vuelo. Dispone de una palanca de aceleración independiente con botones extra e incluye software para asignar funciones a cada uno de los botones. Aunque dispones de suficiente puertos USB, también te proponemos que te hagas con un gamepad por radiofrecuencia. Es muy preciso y versátil, ya que incorpora una palanca de aceleración.

LO QUE NECESITAS

PROCESADOR
Intel Pentium 4 1,8 GHz (Precio: 230 €)

PLACA BASE
AOpen AX 45-V (Precio: 100 €)

MEMORIA
256 MB de memoria RAM DDR a 333 MHz (Precio: 97 €)

DISCO DURO
DiamondMax Plus 60 (Precio: 115 €)

TARJETA GRÁFICA
Creative 3D Blaster GeForce 4 Ti 4200 (Precio: 247,25 €)

REGRABADORA DE CD-ROM
LiteOn LTR- 40125S (40x12x48x) (Precio: 93 €)

MONITOR
LG StudioWorks 795 FT Plus 17'' (Precio: 312 €)

TECLADO
Microsoft Internet Keyboard Pro (Precio: 46 €)

RATÓN
Microsoft Intellimouse Explorer (Precio: 59,07 €)

TARJETA DE SONIDO
Trust 514DX 5.1 Sound Expert Optical (Precio: 68,18 €)

ALTAVOCES
Logitech Z-560 (Precio: 314,90 €)

JOYSTICK
Thrustmaster Top Gun Afterbunner II Force Feedback (USB) (Precio: 98,68 €)

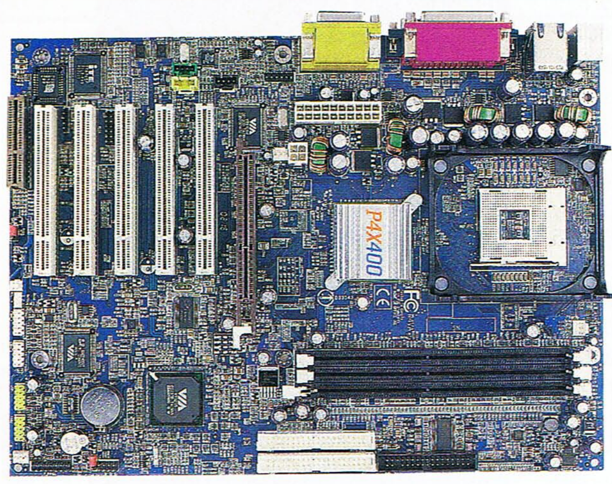
GAMEPAD
Trust Sight Fighter Wireless (Precio: 38,98 €)

VOLANTE
Microsoft SideWinder Force Feedback Wheel USB (Precio: 130 €)

LUJO ASIÁTICO

Velocidad punta para terratenientes

¿Te acuerdas de *Pretty Woman*?: "Háganos mucho la pelota, porque estamos a punto de gastarnos una cantidad indecente de dinero": Pues eso, siéntete como el marqués de Fierabrás y compra lo más caro y más moderno. Tal vez sea cierto eso de que lo barato sale caro.



La nueva placa de VIA soporta velocidades de 8x en su bus AGP.

1. PROCESADOR

Si estás dispuesto a bucear en las pantanosas aguas de la tecnología punta, debes saber que estar al día no es fácil. Por muy veloz que seas, el hardware corre más que tú. Estamos a punto de adentrarnos en una era de nuevas tarjetas gráficas, puertos AGP 8x, nuevas API (el DirectX9), y hasta la irrupción de la memoria DDR a 533 MHz y el último procesador de Intel a 2,5 GHz. Mientras todo esto llega, nos quedamos con el Intel Pentium 4 a 2,4 GHz, que también dispone de 512 KB de memoria caché. Una excelente opción.

2. PLACA BASE

No es fácil encontrar en el mercado una placa que cumpla con todas las expectativas. Tal vez la mejor opción sea la VIA P4PB 400, una de las contadas placas que incluyen soporte para AGP 4. Quizá se queda un poco corta en el número de conexiones USB, aunque existe la posibilidad de adquirirla con dos conexiones FireWire para aumentar la capacidad de transferencia con otros dispositivos. De momento, el equipo debe funcionar con memoria a 333 MHz, ya que la 533 MHz aún no está disponible. Como no nos viene de un triste puñado de euros, hemos apostado por alcanzar el GB de memoria RAM.

3. DISCO DURO

¿Qué tal un Western Digital con sus 100 GB? Su velocidad es de 7200 rpm y dispone de una caché de 8 MB, la mayor del mercado. El intercambio de datos entre este dispositivo y la máquina es de los más fluiditos que existen.

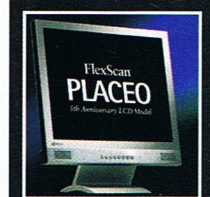
4. TARJETA GRÁFICA

La llegada de los nuevos procesadores gráficos 9700 Pro convertidos en tarjetas está previsto para este mismo mes. Tampoco está claro el rendimiento en los juegos del nuevo procesador de Matrox: el Parhelia. Aparte de que incluirá el rimbombante Surround Gaming, poco más se sabe sobre sus prestaciones reales. Apostaremos por lo seguro y nos decantaremos por el chip de ATI, el 9700 Pro. De hecho, se vio en funcionamiento junto a

La tarjeta de Hercules equipada con los nuevos chips de ATI promete un salto cualitativo importante.

SÓLO PARA SNOBS INCURABLES

¿Te has quedado con ganas de más? Pues nada, ahí van tres ideas extra para que dilapides tu fortuna a gusto.

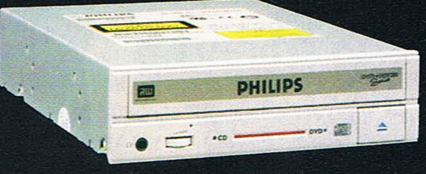


EIZO PLACEO

Un monitor TFT de aluminio del que se ha hecho una edición limitada. Con esto seguro que fardas mogollón. ¡Siéntete un elegido! (Precio: 1.620 €)

PHILIPS DVDRW208K

Estamos de acuerdo: 700 MB se llenan enseguida. ¿Qué te parece 4,7 GB? Pues nada, encamina tus pasos hacia esta regrabadora de DVD+RW de Philips. Te permitirá grabar CD-R, CD-RW y DVD+R. (Precio: 501,82 €)



SEAGATE BARRACUDA 180



Se trata de un disco duro SCSI de 180 GB de capacidad y de 16 MB de caché. Es uno de los discos duros más grandes y rápidos del mercado, así que su precio también es de escándalo. (Precio: 2.250 €)

esta misma placa base durante la feria informática Computex 2002. Y lo cierto es que promete.

Las mejores opciones pasan por la Hercules 3D Prophet 9700 Pro y sus 128 MB de memoria DDR. La nueva tarjeta de Hercules es AGP 8x y soporta todas las funciones de DirectX9.

5. LECTOR DE CD-ROM

La propuesta pasa por un lector de DVD, el Pioneer DVD A06, y una grabadora de CD-ROM, la Liteon LTR-40125S. El primero lee a una velocidad de 16x para los DVD y 40x para los CD-ROM. Además es Ultra DMA 66. La grabadora es la misma que recomendábamos en el anterior equipo. Con estos dispositivos no habrá disco de 12 centímetros que se te resista.

Si tienes un ataque consumista, puedes optar por los denominados combos. Estos artilugios son grabadoras de CD-ROM y lectores de DVD al mismo tiempo. La Plextor PX 320A es un ejemplo. Te saldrá más caro y las velocidades de grabación y lectura son un tanto lentas, pero ocupa menos espacio.

6. EQUIPO DE SONIDO

Con tal despliegue de medios, qué menos que apostar por un sonido 5.1. Te proponemos la tarjeta SoundBlaster Creative Audigy Platinum, aunque el otro modelo de la gama, la SoundBlaster Creative Audigy Platinum Ex, también es una buena opción. La diferencia reside en el rack de conexiones. En la primera va montado en el frontal de la caja, mientras que en el segundo es de sobremesa. Aconsejarte la primera opción es simplemente una cuestión de comodidad.

En cuanto a altavoces, opta por los Creative Inspire 5.1 Digital 5700. Estos altavoces también disponen de un rack de sobremesa para los ajustes de volumen.



Dos captadores ópticos para aumentar la precisión de este ratón.

7. MONITOR

Sin duda, todo este despliegue de poderío exige un monitor TFT de calidad. Eizo es uno de los mejores fabricantes del mercado. El L375 dispone de conexiones USB así como de altavoces incorporados. Su latencia es aceptable en los juegos y su luminosidad alcanza los 300 cd/m^2. Además, incorpora tres puertos USB 1.1.

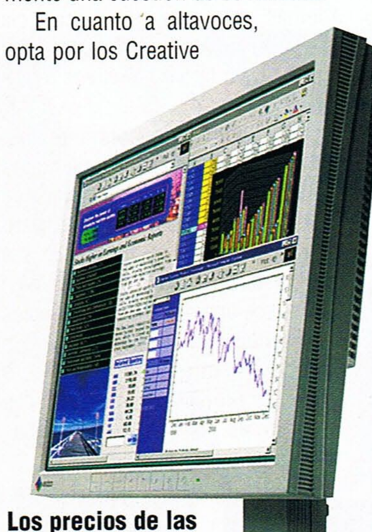
8. TECLADO Y RATÓN

Lo mejor será que te pases a la tecnología Dual de Logitech. Su ratón óptico es de lo más preciso que hay en el mercado, ideal para afrontar juegos de acción supersónicos con plenas garantías. En cuanto a teclado, apostemos por un juguete multimedia como el Logitech Internet Navigator.

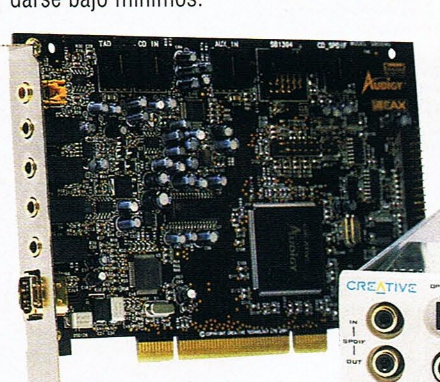
9. PERIFÉRICOS

Seguimos con Logitech. Y nos quedamos su volante de lujo, el Momo, y su gamepad inalámbrico, el WingMan Cordless Gamepad. El primero es de lo más preciso que hay en el mercado, ya que está construido sobre cojinetes de acero. Los acabados en piel y una buena ergonomía lo convierten en el rey de los volantes. En cuanto al gamepad, utiliza tecnología BlueTooth, lo que le da un grado de precisión también muy reseñable. Dispone de dos modos de juego (simulación y arcade), vibrador y dos útiles mini joysticks analógicos de gran precisión.

Por supuesto, con tanto juguete tecnológico vas a conseguir que tu equipo corra como un tiro. Eso sí, vete haciendo a la idea de que te esperan meses de dieta de alcachofa, porque tu cuenta corriente va a quedarse bajo mínimos.



Los precios de las pantallas planas aún son muy elevados.



Las tarjetas de sonido tienden cada vez más a interrelacionarse con el mundo de la alta fidelidad.

LO QUE NECESITAS

PROCESADOR
Intel Pentium 4 2,4 GHz (Precio: 230 €)

PLACA BASE
VIA P4PB 400 (Precio: Por determinar)

MEMORIA
512 MB de memoria RAM DDR a 333 MHz (Precio: 197,51 €)

DISCO DURO
Western Digital 1000 JB (Precio: 265 €)

TARJETA GRÁFICA
Hercules 3D Prophet 9700 Pro (Precio: Por determinar)

GRABADORA DE CD-ROM
Liteon LTR-40125S (Precio: 94 €)

LECTOR DE DVD
Pioneer DVD A06 (Precio: 102 €)

MONITOR
Eizo L375 15" TFT (Precio: 910 €)

TECLADO
Logitech Internet Navigator (Precio: 34,70 €)

RATÓN
Logitech MouseMan Dual Optical (Precio: 46,02 €)

TARJETA DE SONIDO
SoundBlaster Creative Audigy Platinum

ALTAVOCES
Creative Inspire 5.1 Digital 5700 (Precio: 377,00 €)

JOYSTICK
Thrustmaster Hotas Cougar (USB) (Precio: 437 €)

GAMEPAD
Logitech WingMan Cordless Gamepad (Precio: 75 €)

VOLANTE
Logitech Momo Force (USB) (Precio: 205,45 €)





SUBSESSION HOME ARENA 5.1

Altavoces con más madera

Terratec propone unos atractivos altavoces 5.1 para PC y DVD. Si lo que andas buscando es una buena relación calidad precio, ¿a qué esperas para saltar sobre esta oferta ganadora?

No es fácil encontrar altavoces 5.1 de buena calidad y a un precio atractivo. Entre las mejores opciones del mercado, destacan los Terratec Subsession Home Arena 5.1. Estos altavoces están fabricados en madera, lo que les confiere una buena sonoridad, algo de lo que nunca pueden presumir los que utilizan materiales plásticos. Los satélites, con sus altavoces de 7,5 cm., ofrecen una potencia de 6 W (reales, no nominales) y un rango de frecuencia que va desde los 100 Hz hasta los 30 Khz. La caja del subwoofer dispone de un altavoz de 20 cm. encarado hacia el suelo. Su rango de frecuencia va desde los 5 Hz a 1 KHz y dispone de una hendidura en su parte posterior para aligerar la fuerte compresión a la que se somete la caja. También en la parte de atrás encontrarás las distintas conexiones y un interruptor.

Una de las ventajas de este equipo es que lleva el sistema de alimentación eléctrica integrado y protegido mediante un fusible. De este modo, se elimina el molesto transformador externo que hace que otros equipos semejantes sean un tanto aparatosos. La potencia del subwoofer es de 25 W RMS.

En cuanto a conexiones, encontrarás las de entrada de audio (seis RCA) y los conectores para los satélites, que son del tipo presilla. El equipo no incorpora decodificador, así que tendrás que disponer de una tarjeta o un reproductor de DVD que incorpore uno.

A distancia

En la parte frontal del subwoofer, encontrarás un indicador numérico luminoso. Éste es el encargado de indicar si el equipo está en marcha y a qué volumen. También dispone del receptor de infrarrojos del mando a distancia. Con este mando puedes calibrar por separado el volumen de cada uno de los canales de los altavoces, apagar el equipo, ajustar los decibelios de entrada para evitar distorsiones y dejar el equipo en silencio, algo muy útil, por ejemplo, cuando suena el teléfono.



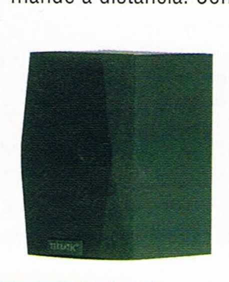
Llevar el alimentador eléctrico incorporado elimina las molestias de los transformadores externos.

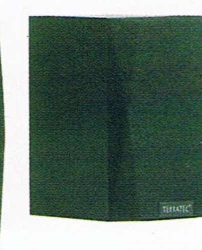
El conjunto dispone de una excelente sonoridad. Los bajos suenan poderosos, tanto que incluso deberás bajarles el volumen en según qué juegos de acción si no quieres ver saltar los bolígrafos del escritorio. Además, el rango de frecuencia representado es más que suficiente para reproducir todo tipo de archivos musicales.

Es cierto que encontrarás altavoces de mayor calidad, como los Z-560 de Logitech o los Megaworks 510 D de Creative, pero el precio de éstos triplica el del equipo de Terratec, que, además, reproduce una gama de frecuencias más amplia. Lo dicho, si piensas renovar o integrarte al selecto grupo de propietarios de altavoces 5.1, ésta es una opción que debes tener muy en cuenta.

FABRICANTE: Terratec
DISTRIBUIDOR: Terratec
CARACTERÍSTICAS: Cinco satélites de 6 W, subwoofer de 25 W, frecuencias desde los 5 Hz a los 30 KHz, mando a distancia.
PRECIO: 159,99 €

8,5





STARSPEED 32x12x40 CD-RW

FABRICANTE: MicroStar
DISTRIBUIDOR: Santa Bárbara
CARACTERÍSTICAS: Grabadora CD-R a 38x, CD-RW a 12x, lectura a 40x, ExacLink, 2 MB de memoria caché, interfaz E-IDE/ATAPI
PRECIO: 89,91 €

7,5

Micro Star sigue batiendo plusmarcas de velocidad con sus grabadoras E-IDE/ATAPI. Su nuevo modelo graba a 32x los CD-R ordinarios y a 12x los regrabables. A esta velocidad, es imprescindible una buena protección para prevenir el vaciado del buffer, por lo que MSI ha añadido el ExacLink. Gracias a él, puedes seguir empleando el PC en otras tareas mientras grabas el disco, aunque eso hará que el proceso de grabado sea un poco más lento. Para aumentar la estabilidad de las grabaciones, este artilugio utiliza la tecnología ROPC y el sistema antivibraciones AWSS.

Si buscas una grabadora veloz y eficiente, ésta puede ser una muy buena opción, aunque su diseño no sea especialmente atractivo.

PLANTRONICS AUDIO 90

Plantronics propone estos auriculares con micrófono para facilitar las comunicaciones entre usuarios conectados on line. Uno de los elementos que más destaca es la excelente reproducción de todo el espectro de sonidos, en especial los graves, algo poco habitual en este tipo de periféricos.

FABRICANTE: Plantronics
DISTRIBUIDOR: Plantronics
CARACTERÍSTICAS: Frecuencia de reproducción desde 20 Hz hasta 20 KHz, micrófono unidireccional tipo Electret, conexiones mini-jack.
PRECIO: 42,00 €

8,5



Además de contar con un excelente diseño, los auriculares facilitan la comunicación, ya que carecen de la habitual estridencia de las transmisiones de voz vía Internet. El conjunto incluye un solo cable. Junto a ellos hay una cajita de control, pinza incluida para sujetarlo en la ropa, desde la que se puede apagar el micrófono o ajustar el volumen de los auriculares. El brazo que sujeta el micrófono es consistente. Sólo dispone de unos pocos centímetros de plástico flexible en su extremo para rematar el ajuste del micrófono. Si andas buscando unos auriculares de calidad, no dudes que éstos son de los mejores que vas a encontrar. Son realmente ergonómicos, reproducen una gran gama de sonidos y el micrófono, al ser unidireccional, evita en gran medida la captación de ruidos externos.

OPTICAL CORDLESS MOUSE

Si buscas autonomía para tu ratón, aquí tienes un buen ratón óptico e inalámbrico que funciona por radiofrecuencia. El dispositivo cuenta con cinco botones y una rueda de desplazamiento que facilita la navegación por Internet. Dos de los botones se encuentran en ambos lados del periférico y (al igual que la rueda) pueden ser configurados utilizando el software que lo acompaña. El acceso a estos botones extra es realmente sencillo. Además, es totalmente simétrico, lo que lo convierte en apto tanto para diestros como para zurdos. Resulta un dispositivo cómodo de utilizar, pero su principal problema es que es un poco pesado y que la autonomía de las baterías es más bien corta. Instalarlo es fácil. Basta con conectar la base, que también actúa de receptor, al puerto USB o PS/2 del ordenador y a la toma de corriente. Luego debes instalar el software y realizar el test para que los dispositivos se comuniquen y estén listos para funcionar. Eso sí, si algo falla, cruza los dedos, ya que viene acompañado de un manual de uso breve y poco útil. A pesar de disponer de dos serios inconvenientes para utilizarlo para jugar (es inalámbrico y, encima, óptico), su velocidad de respuesta y su precisión son realmente sorprendentes. Con un poco más de autonomía eléctrica y algo menos de peso, sería lo que siempre hemos soñado.

FABRICANTE: Qware
DISTRIBUIDOR: Herederos de Nostromo
CARACTERÍSTICAS: Conexión USB y PS/2, resolución 400 dpi, cinco botones programables y rueda de desplazamiento.
PRECIO: 59,99 €

7

CENTRO MAIL

Expertos en informática

Nuevas tiendas

ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de San Antón, 20 ✆968 321 340

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rguez. Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. Los Limones, 2. ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro ✆971 405 573
• C/ Bolsería, 10
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
• C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18 ✆937 192 097
Manresa
• C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
• C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7 ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
• C.C. 7 Palmas, L. 208 ✆928 419 948
Arrecife C/ C. I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29 ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, L. A-13 ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ R. Fdez. Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271



SOTFWARE DE REGALO

tu cocina

Inglés PLANETA DeAGOSTINI

Atlas Mundial Interactivo

Enciclopedia Multimedia PLANETA DeAGOSTINI

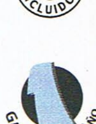
ADVANCED

SVGA GEFORCE-II 64 MB.
Memoria 128 MB. IDE
Disco duro 40,7 GB. IDE
CD-ROM LG 52x IDE
Módem 56 KB. V92 (PCI)
INTEL PENTIUM IV 1.6 GHz.

Monitor Daewoo 17"
Sonido AC97
Altavoces, Micrófono
Teclado y Ratón
Multimedia

979,95





Windows Millenium: 129,95 € • Windows XP: 134,95 €

BEATMAN

109,95
Reproductor MP3 de 8 cm, capaz de almacenar más de 180 MB. de datos o 200 Min de música MP3 en un mini CD.

EASY POINT & CLICK

119,95
Cámara fotográfica digital de 1.3 Megapixels con flash incorporado y una capacidad de hasta 180 fotos.

TAMASHI MPX3

99,95
Reproductor portátil de CD audio y MP3 de alta calidad y atractivo diseño. Incluye riñonera porta-CD de regalo.

TDK XS-iV S60 2.1

67,95
Altavoces planos con sistema digital 2.1, que incluye Subwofer de última generación, con una excelente calidad de sonido.

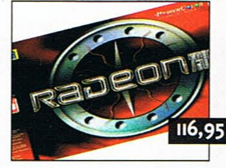
CD-RW LG 40x12x40 IDE

108,95

CD-RW TRAXDATA 40x12x48 IDE


98,95

GENIUS WIRELESS TWINTOUCH+
48,95

POWER COLOR ATI RADEON 7500 LE


116,95

GENIUS GAMEPAD G-08 MAXFIER USB

7,95

GENIUS SPEED WHEEL 2

49,95

GRAVIS X-TERMINATOR

37,95

INTERACT PC HORNET GAMEPAD

14,95

INTERACT PC RAIDER PRO USB

42,95

LOGIC 3 PC INTRUDER PAD USB

17,95

MICROSOFT SIDEWINDER GAMEPAD USB

34,95

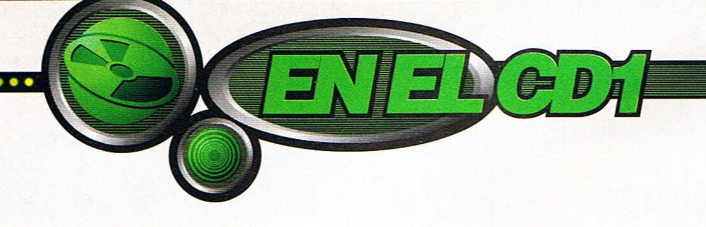
MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2 US

59,95

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de septiembre.

pedidos por internet www.centromail.es



En el mundo mágico **de las demos puede encontrarse de todo**, desde estrategias con profundidad y rigor histórico a resistencia numantina en juegos de acción táctica. **Pásate por el banco de pruebas** y descubre por ti mismo si sintonizas o no con los juegos de más rabiosa actualidad.

BATTLEFIELD 1942

INSTALACIÓN: D:\ Demos\Battlefield\setup.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Digital Ilusions
EDITOR: Electronic Arts
REQUISITOS: PIII 700; 128 MB RAM, 258 MB libres en disco duro, tarjeta 3D de 16 MB.

Battlefield 1942 es uno de esos títulos que deben pasar por tu disco duro. Al menos una vez. Esta demo es para un solo jugador y te permitirá participar en la batalla de Tobruk como alemán o británico.

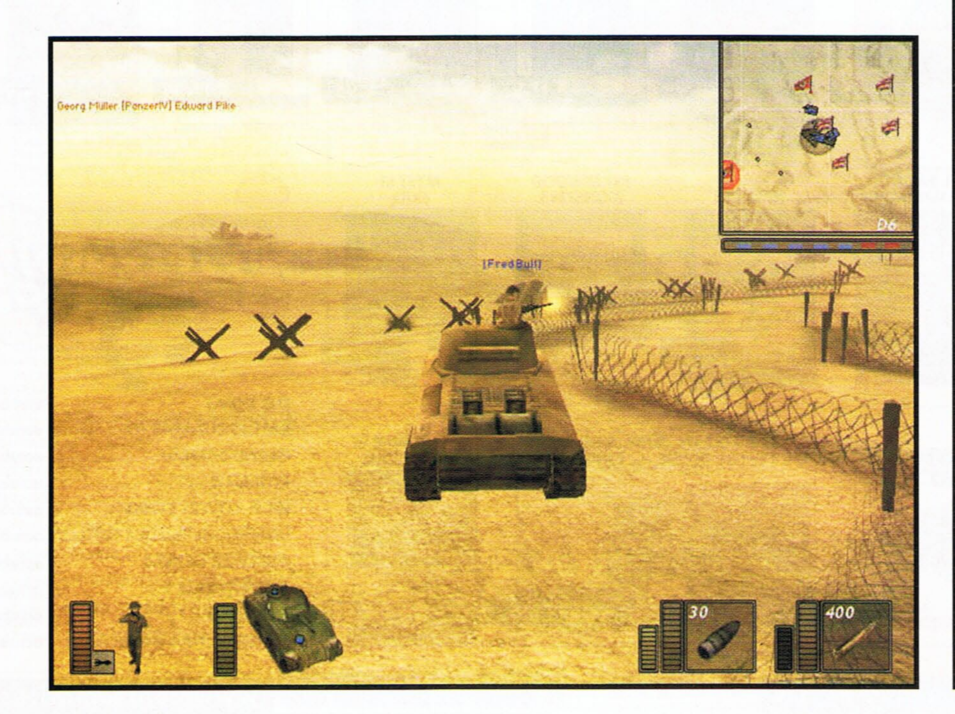
En la demo no tendrás acceso ni a la flota, ni tampoco a la aviación, pero sí que podrás manejar todo tipo de blindados en este escenario desértico, a cuál más poderoso.

Recuerda que la principal característica de este juego es el grado de libertad que te concede. Prueba los distintos tipos de soldados que mejor se adapten a cada situación de combate concreta. Si es necesario, no dudes en asumir la posición de artillero de algún vehículo para llegar rápidamente a las zonas conflictivas.

Aunque el nivel de dificultad puede modificarse, comprobarás que lo que de verdad tiene mérito es repeler la ofensiva nazi jugando con los británicos.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A
Derecha: D • **Saltar:** Espacio
Agacharse: Q • **Disparo:** Botón izq. del ratón
Entrar en vehículos/usar: E



SUMARIO

DEMOS

- BATTLEFIELD 1942
- OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE
- BATMAN: VENGEANCE
- FARSCAPE
- IMPERIUM GALACTICA 3
- MAGIC ONLINE

PARCHES

- STAR WARS: CLONE CAMPAIGNS 1.1
- MOBILE FORCES 1.01
- SOLDIER OF FORTUNE II 1.01
- WARCRAFT III 1.01B

EXTRAS

- LEGIONS OF NORMANDY MOD
- TEMA ESCRITORIO SOAF
- WALLPAPERS BATTLEFIELD 1942

UTILIDADES

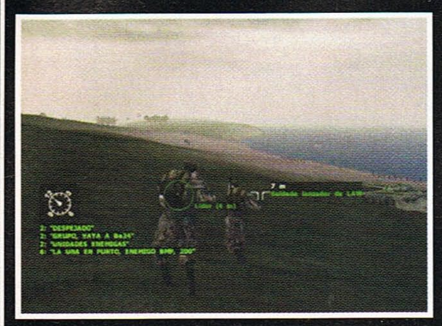
- WINZIP 8.1
- DIRECTX 8.1

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el navegador que utilices habitualmente y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del navegador. En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

INSTALACIÓN: D:\Demos\Resistance\Resistance.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Bohemia Interactive
REQUISITOS: PII 500, 128 MB de RAM, 124 MB libres en disco, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 16 MB.



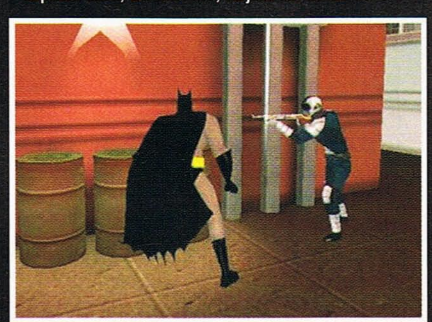
Considerado por algunos como el mejor juego de acción táctica, *Operation Flashpoint* regresa con un escenario que pondrá en aprietos incluso a jugadores curtidos. En esta expansión tendrás que defenderte como puedas en una situación de clara desventaja numérica. Las dos misiones que podrás probar en la demo son bastante parecidas. La diferencia es que en una asumes el papel de oficial de un pelotón y en la otra eres un miembro más del equipo.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A • **Derecha:** D
Agacharse: Q • **Recargar:** R • **Mapa:** M

BATMAN: VENGEANCE

INSTALACIÓN: D:\Demos\Batman\Batman.exe
GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Ubi Soft
REQUISITOS: PII 450, 128 MB RAM, 193 MB de espacio libre, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 32 MB.



Los superhéroes están de moda y Batman reclama su porción del pastel. Antes de empezar a jugar, repasa los controles del juego y personalízalos si lo consideras necesario. No es excesivamente difícil controlar a Batman, pero el uso de su cinturón no es del todo intuitivo. La primera de las misiones a las que puedes acceder en la demo consiste en una sesión de entrenamiento y en la última debes rescatar a la mismísima Batgirl. O sea, que no está mal como aperitivo.

CONTROLES

Adelante: W • **Atrás:** S • **Izquierda:** A
Derecha: D • **Golpear:** Supr • **Saltar:** Fin
Defender: Av Pág. • **Cámara:** Espacio

FARSCAPE

INSTALACIÓN: D:\Demos\Farscape\Farscape.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Red Lemon Studios
REQUISITOS: PII 450, 64 MB RAM, 104 MB en el disco, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 32 MB.



Farscape es una serie de ciencia ficción no muy popular en nuestro país, pero más allá de nuestras fronteras goza de un prestigio similar al de *Babylon 5*. Tanto en la serie como en el juego, los protagonistas son un grupo de renegados que cruza el espacio en su nave espacial y se enfrenta a todo tipo de peligros. En la demo, controlarás a un par de ellos a la vez. Y no puedes permitirte perder a ninguno, ya que ello supondría el fin de la misión.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

IMPERIUM GALACTICA 3

INSTALACIÓN: D:\Demos\Imperium\IG3.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Philos Entertainment
REQUISITOS: PIII 500, 128 MB RAM, 85.7 MB de espacio libre, DirectX 8.1, tarjeta 3D de 16MB.



Desde *Homeworld* no disfrutábamos de un juego de estrategia espacial con gráficos de este nivel y un grado de libertad tan alto. En la misión que te ofrece la demo, vas a tener que realizar un curso acelerado de control de una flota estelar. Luego te verás inmerso en una batalla donde las naves enemigas te superan en número. Te aconsejamos que no separes demasiado tus fuerzas si no quieres ver cómo van cayendo como piezas de un siniestro dominó.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón

MAGIC ONLINE

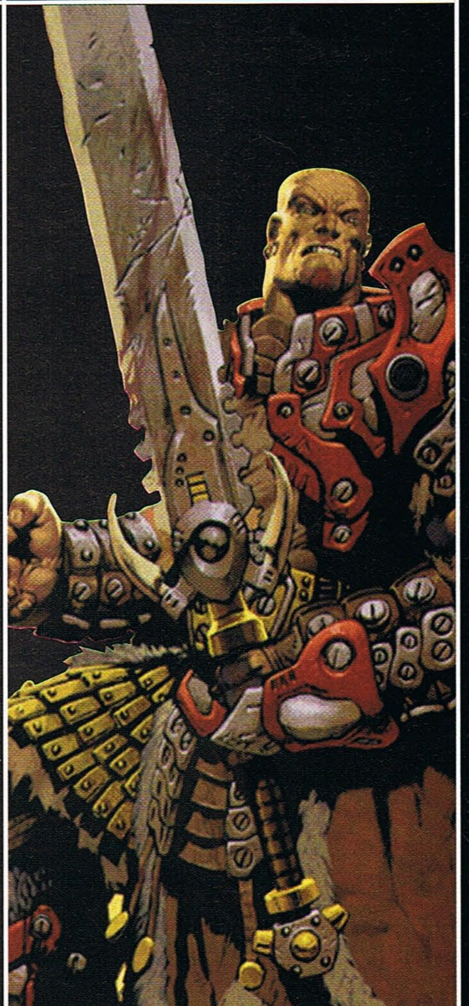
INSTALACIÓN: D:\Demos\Magic\setup.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Wizards of the Coast
REQUISITOS: PII 333, 64 MB RAM, 344 MB de espacio libre.

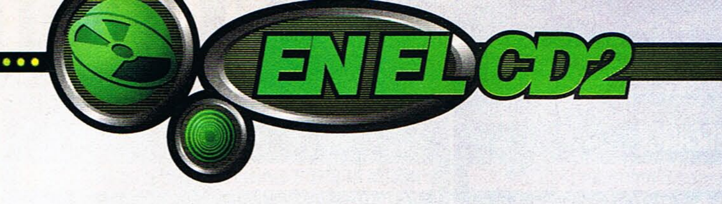


Veníamos anunciándotelo y ya está aquí. El popular juego de cartas *Magic: The Gathering* ya tiene su versión digital, apta para ser jugada por Internet. La adaptación realizada por Wizards of the Coast es brillante. Una vez instales el juego, no te hará falta crear una cuenta para jugarlo, sino que basta con que te conectes a Internet y accedas a la opción Free Trial. Una vez en ella, únete a una de las partidas creadas o inicia tú una con una baraja predefinida.

CONTROLES

Todos los controles se realizan con el ratón





JUEGO COMPLETO

El letargo submarino del Antaeus ya toca a su fin. Llegó la hora de volver a la superficie **para enfrentarse a la peor amenaza que ha sufrido el planeta** en sus varios milenios de existencia. Y esta vez **eres tú quien dirige las operaciones** desde el puente de mando.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Rage Software
REQUISITOS: PII 266; 64 MB de RAM, 490 MB de disco duro, tarjeta aceleradora aceleradora 3D 8MB, DirectX 7.

HOSTILE WATERS

Controles

Avanzar	W
Atrás	S
Izquierda	A
Derecha	D
Descender	Q
Ascender	E
Mover vista o torreta	Ratón
Disparar/recuperar	Botón izq. ratón
Selección de objetivo	Botón dcho. ratón
Fijar/desfijar torreta	Botón central ratón
Localizar todos los objetivos	T
Localizar el objetivo más cercano a la retícula	Tabulador
Localizar el enemigo más cercano	H
Localizar el recurso más cercano	R
Localizar el edificio más cercano	B
Localizar el punto principal de la misión	M
Localizar al enemigo atacándote	J
Cancelar objetivos	G

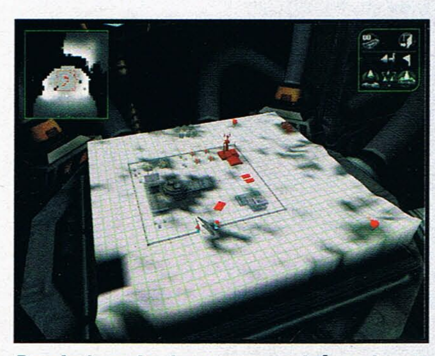
EN EL ANTAEUS

Sala de guerra	F1
Sala de construcción	F2
Sala de opciones	F3

Tras dos décadas de una frágil paz, un hatajo de déspotas y señores de la guerra ha empezado a apoderarse de algunas islas del Pacífico. Su objetivo es crear un arma poderosa con la que someter a la población mundial. Para evitarlo se ha reactivado el Antaeus, un navío de transporte y mando creado años antes para defender el planeta de posibles enemigos. La buena noticia es que a ti te ha correspondido la tarea de pilotarlo y hacer frente al belicismo loco que amenaza con poner al género humano al borde de la extinción. Además, se te pide que lo hagas utilizando dosis homeopáticas de sentido común, estrategia y paciencia.

Hostile Waters es un juego que combina acertadamente vísceras y cerebro. Es decir, acción y estrategia. En él, podrás pilotar vehículos con un grado de sofisticación sorprendente e incluso saltar de uno a otro durante la partida y asumir diferentes funciones, según prefieras. El Antaeus te permite crear y transportar naves e incluso reciclarlas cuando están seriamente dañadas.

Las partidas empiezan en la sala de guerra de tu formidable nave nodriza. Mediante un mapa holográfico de la zona, podrás asignar objetivos y acciones concretas a los vehículos que integran tu flotilla. Después puedes pasar a la acción directa, pero en ese caso controlarás un solo vehículo, por lo que es importante que antes sincronices las tareas y asignes zonas de control a las unidades. Asimismo, debes planificar escrupulosamente los posibles desembarcos de unidades, contemplando tanto los puntos en que piensas llevarlos a cabo como los objetivos que esperas que asuman tus tropas una vez desembarcadas.



Desde la sala de guerra podrás asignar tareas a las distintas unidades.



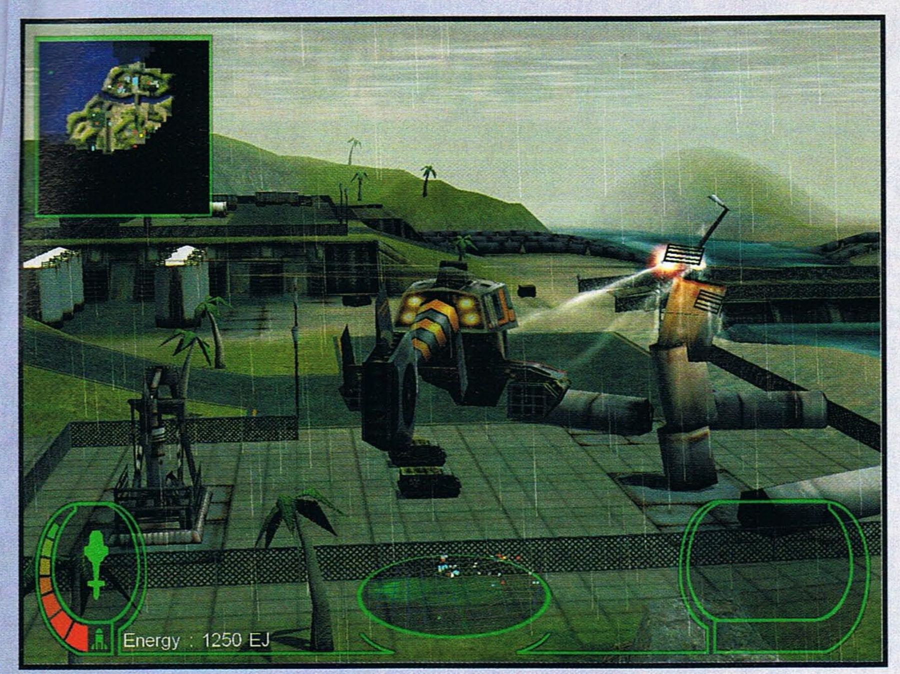
Pilotar uno de estos aparatos es una gratificante experiencia.

Guerra a la rutina

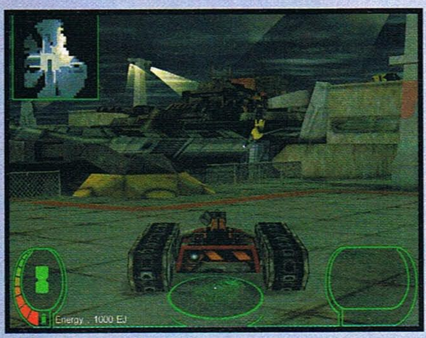
Otra de las dependencias del Antaeus que vas a visitar a menudo es la sala de construcción. Desde ella podrás construir nuevas unidades con las que llevar a cabo cada acción, equiparlas con distintas mejoras (blindajes, armas) y asignarles su correspondiente chip Soulcatcher. Este práctico dispositivo es el que te permite dar órdenes a las unidades. Puedes no incorporarlo, pero en ese caso deberás manejar manualmente los vehículos que no lo lleven.

La sala de construcción es también el lugar en el que se reciclan las unidades semidestruidas que encontrarás en el campo de batalla. Para ello, sólo tienes que llevar estas unidades a la unidad de sondeo y reciclado, ubicada en la popa del navío. Además de estas funciones de intendencia y logística, el Antaeus dispone de potentes cañones con los que cubrir desembarcos y defenderse en caso de ser atacado.

Un aspecto importante a tener en cuenta es que puedes asumir el control directo del



Acción rápida y abundante estrategia te aguardan en este título.



El Antaeus también precisa de reparaciones de vez en cuando.

vehículo que elijas en cualquier momento, pero eso implicará que se cancelen de forma automática las rutas y objetivos concretos previamente asignados desde la sala de guerra. Lo mejor es que te centres en planear bien las cosas y en pilotar una sola nave durante la partida a menos que la resistencia enemiga sea ridícula (cosa que sólo pasa en las dos primeras misiones del tutorial).

Eso es todo. Nos despedimos dejándote a cargo de tu flota. Recuerda que la paciencia es la madre de la verdadera estrategia y que te asomas a una gran aventura que, poco a poco, te irá resultando más compleja y absorbente. Detener a los descerebrados que pretenden apoderarse del mundo no va a resultar fácil. Tendrás que recuperar tecnologías, destruir puntos vitales de abastecimiento enemigos y, sobre todo, realizar un permanente ejercicio de supervivencia para el que no todos los estrategas están lo bastante preparados.



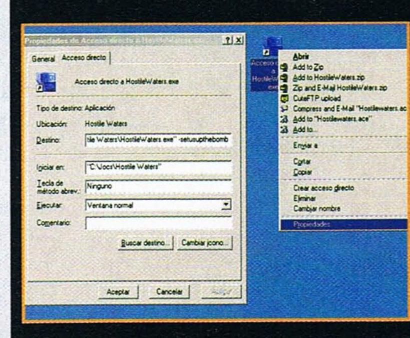
Destruir la logística enemiga te facilitará la existencia.

POR UNAS AGUAS MENOS HOSTILES

El enemigo te da palos por todos los flancos? Ningún problema: aquí tienes una receta incluso más práctica que las de Chumari Alfaro.

1. Localiza el acceso directo al juego que hay en el escritorio. Haz clic con el botón derecho del ratón sobre él.
2. Selecciona la opción de Propiedades. En la nueva pantalla localiza la casilla de Destino y añade –setusupthebomb dejando un espacio después de la comillas (Ejemplo: "C:\Juegos\Hostile Waters\HostileWaters.exe" –setusupthebomb).
3. Ejecuta el juego desde este acceso directo y una vez en él pulsa la tecla F8 para acceder a la consola.
4. Teclea los siguientes códigos, seguidos de Enter y pulsa F8 de nuevo para cerrar la consola:

enableallmovies 1	Activar todas las películas del menú Cinema
filthylucre 1	Obtener 999999EJ de energía
Invulnerable 1	Modo invulnerabilidad para todas las unidades
revealmap 1	Desvelar el mapa
Winlevel 1	Ganar la partida



INSTALACIÓN ERACER

Hemos comprobado que la instalación de *eRacer*, el juego que regalábamos en el número especial de agosto, puede fallar si tienes más de un lector de CD. Si es ese tu caso, debes instalar el juego desde el lector primario. Por ejemplo, si tu disco duro es C: y tus lectores son D: y E:, podrás instalarlo desde D: sin problemas, pero no desde E:. Si lo intentas desde esta unidad, te aparecerá un mensaje en el que dice que no encuentra un archivo.

NUMEROS ATRASADOS

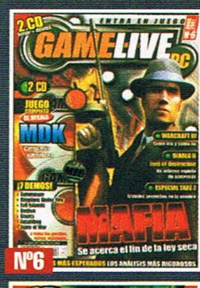


















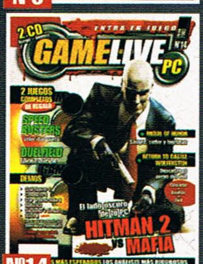








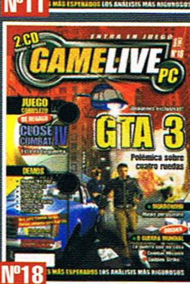


















¿Acabas de descubrir *Game Live* y te encantaría tener la colección completa? ¿Te falta algún número? Tus deseos son órdenes: aquí tienes la lista de los números aparecidos hasta ahora. Puedes solicitar cualquiera de ellos utilizando el boletín de pedido.

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 € por ejemplar:
☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 € por ejemplar:
☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL nº1 ☐ nº10

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 € por ejemplar:
☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14

Sí, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,95 € por ejemplar:
☐ nº15 ☐ nº16 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19 ☐ nº20 ☐ ESPECIAL nº2

+2,15 € por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Tel..........................

Dirección...

Población...C.P.........................Provincia............................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Llüis Ibáñez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixo.es

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.

La MAYOR CONCENTRACIÓN TUNING de ESPAÑA

14-15 de Septiembre

Circuit de Catalunya

Montmeló

Top 20 Tuning,
Concurso Audio,
Concurso SPL,
Concurso Neones,
Prueba de Aceleración,
Premios Especiales...

Sorteo entre los asistentes del coche Maxi Tuning 2002

4º MAXI tuning SHOW

Radio oficial:





Sponsors oficiales:




















DESAFÍA EL PODER DE ROMA O LLEVA A LAS LEGIONES DEL CÉSAR HACIA LA VICTORIA. TÚ ELIGES.
BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS
IMPERIVM
RTS
Descubre todos los detalles de IMPERIVM RTS en www.fxplanet.com
FX